电子游戏软件

SOFTWARE



随书附赠

绝色特典

●莎木2（小说）
●NGC细节猛料报告书

新闻剖析

■叶展：危急存亡之秋——写在XBOX和NGC北美发售前夕

■王骏生：后发制人与厚积薄发

■东京游戏展直击报道

特稿

世嘉帝国 从混乱到重建

- AC 格斗之王2001
- NGC 生化危机
- GBC 风来的西林GB2
- GBA 超级机器人大战A
- DC 莎木2

GC硬件分析

奥伽战争 系列小议

街机风暴VOL.2

- AC 电脑战机
- XBOX 街头涂鸦未来篇
- NGC 索尼克大冒险2 GC版
- AC 灵魂力量2

2001

GAME 风景线

11

10万元白银奖连环出击第2弹


电玩新勢力
新传
PC、VCD完全通用光盘！带您步入游戏业界最前端！
Game New Power
电玩新勢力
CD-ROM
VCD
E3观光园
GC 路易的鬼屋
GC 任天堂明星大乱斗
GC 蓝色风暴
GC 猴子球
VOL.1
2001/11/1
特别定价
6.80元
劲作摩天轮
鬼武者2游戏演示
合金装备2最新介绍
王牌空战4
无双画面完全收录
新品滑翔机
PS2 真·三国无双2
DC 卡片召唤师
业界海盗船
驰骋江山报导新闻无限
GC发表以及今后业界的状况
SEGA加入PS2战略方向访谈
FF巡游线
最终幻想X最强召唤兽
攻略冒险岛
运筹帷幄指点游戏风云
影视过山车
死或生3
CAPCOM VS SNK2
格斗竞技场
斗技天下称雄万里疆场
业界海盗船
驰骋江山报导新闻无限
FF巡游线
呼风唤雨再建FF帝国
攻略冒险岛
运筹帷幄指点游戏风云
怀旧度假村
回忆当年重温往日峥嵘



十一月一日 隆重上市
PC. VCD机两用光盘
CD-ROM
VCD
说降临
特别定价
6.80元
邮购消息
欢迎广大读者直接邮购《电玩新势力》光盘杂志，免邮费。
邮 编：100061
邮购地址：北京6129信箱 邮购部
邮购电话：(010)64472177
影视过山车
伴我同行一览大片风光
劲作摩天轮
摩天热力燃点劲爆游戏
格斗竞技场
斗技天下称雄万里疆场
新品滑翔机
翱翔苍穹一睹新作光辉
E3观光园
走马观花尽享E3风情

街头涂鸦 未来版

XBOX	厂商：Smilebit Corporation/SEGA　类型：直排轮滑ACT
	媒体：DVD-ROM　发售日：未定

说起此款游戏，天师和风林就会口水横流地向你说许多有关它的STORY。确实它的创意十分优秀，令你不得不钦佩SEGA的创造力。未来的都市会是这个样子吗？未来的少年会是这个样子吗？我们期待未来的同时就在这虚幻的未来世界中流连，在这未来都市寻欢作乐……

JSRF™
JETSET RADIO FUTURE



用你脚下最强的直排轮在这霓虹都市尽情疾走！

“街头涂鸦”是去年6月在DC发售的一款动作游戏。游戏内容是利用直排轮在市内滑走，于各地涂鸦小队的精神标志（这样会否影响市容呢？）。最新作“街头涂鸦未来版”的舞台是仿照现实东京的架空都市“冬津都”。时代是近未来的“朝合99年”。勇闯速度感和视觉演出都获得强化的大都市，感受你的动感青春吧！

这就是新动作“垂直滑走”！！

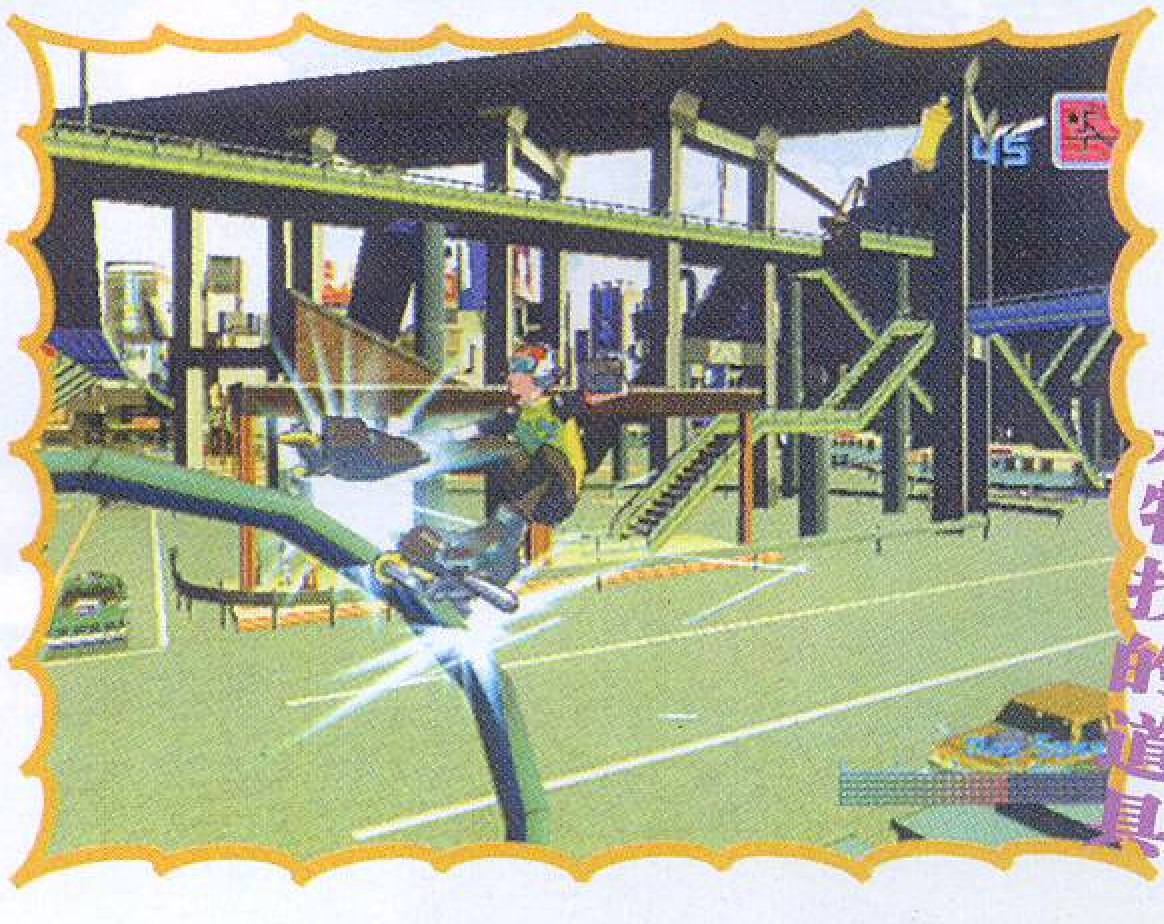


↑→XB版特有的新动作“垂直滑走”。有了这个动作，就能在跟地面垂直的场所进行滑走。



→角色脚下迸出火花、留下残像等特殊视觉效果，也获得强化。

脚下迸出火花！？



建筑物全部是特技的道具

将冬津都的所有角落，彻彻底底涂鸦！

游戏的目的在于，将整个冬津都画满自己小队的精神标志。边回避前来取缔之警察的追击，边用喷漆在墙壁画上小队的精神标志吧！



将建筑物涂个花头花脑



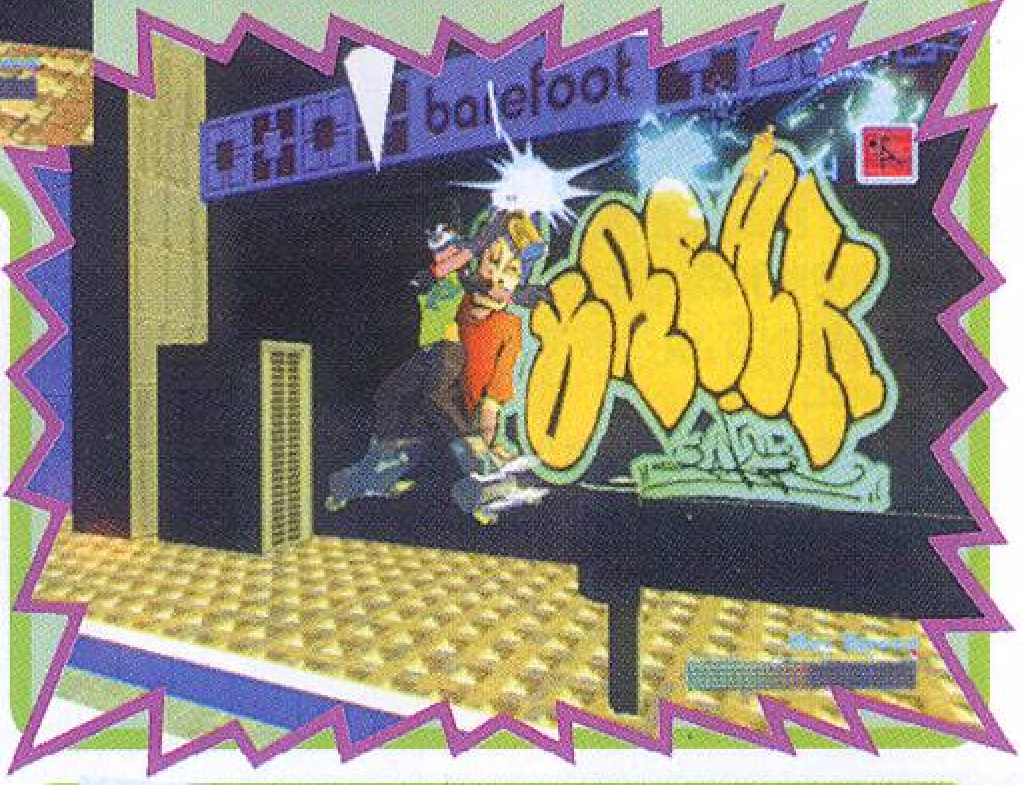
↑虽然这个行为在游戏中很酷，但在现实生活绝对不能做噢！





↑一边在护栏滑走边涂鸦。小心别紧张，以免失速失去平衡。

回避敌人的妨碍，创造超华丽的涂鸦！



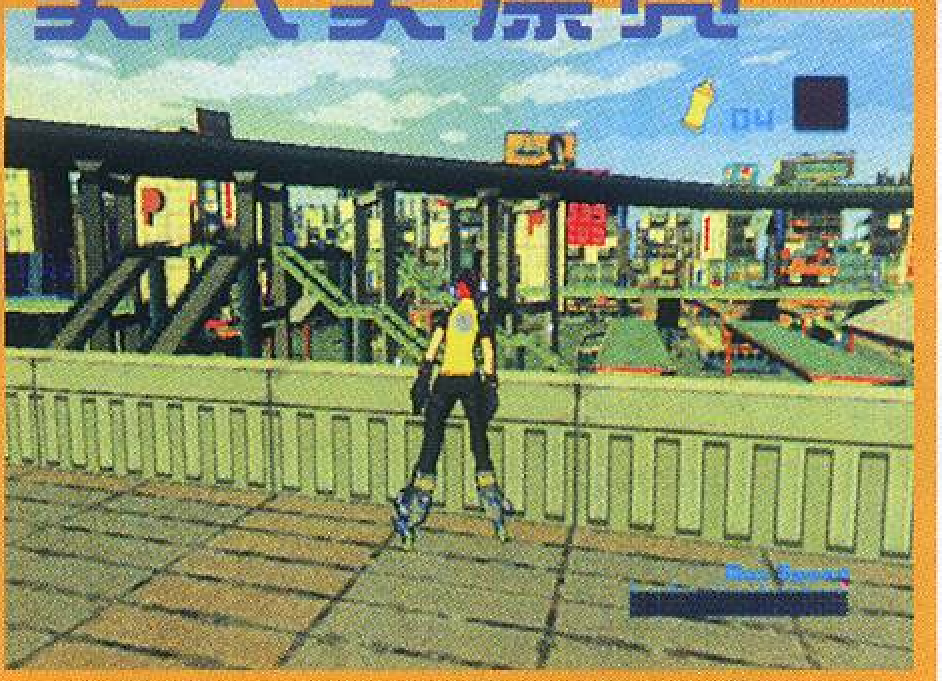
视觉演出超强化！！

社谷码头变得更大更漂亮

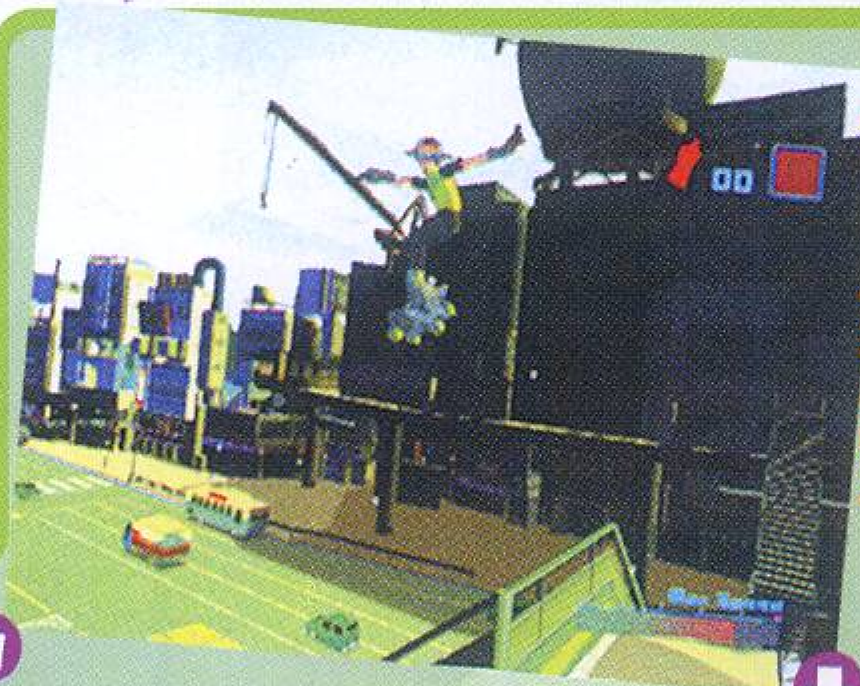
视觉演出的强化，非同小可。其中，以背景图片的强化最为明显。只要跟DC版比较看看，就能知道背景更具立体感了。毕竟是XBOX啊，微软的实力是不容小视的啊！



Dreamcast版《街头涂鸦》



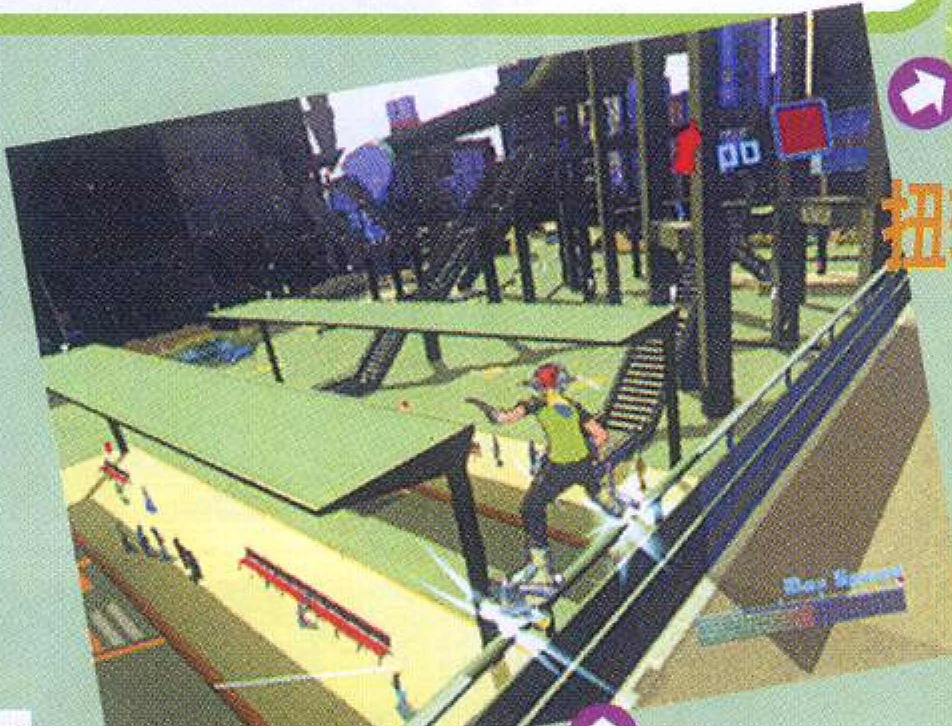
↑背景设计缜密，就连伫立在远方的大厦也被刻画得唯妙唯肖。可移动的范围也更大了吗？



飞上天空

连续做出高难度动作！挑战前所未有的极限！

能够做出未来直排轮特有的各种特技，可说是此作的最大魅力。不仅能用简单操作做出华丽的特技，还能随心所欲地发动“连续技”，连续做出数种特技。是否也会像真正比赛中做出一些令人匪夷所思的动作呢？

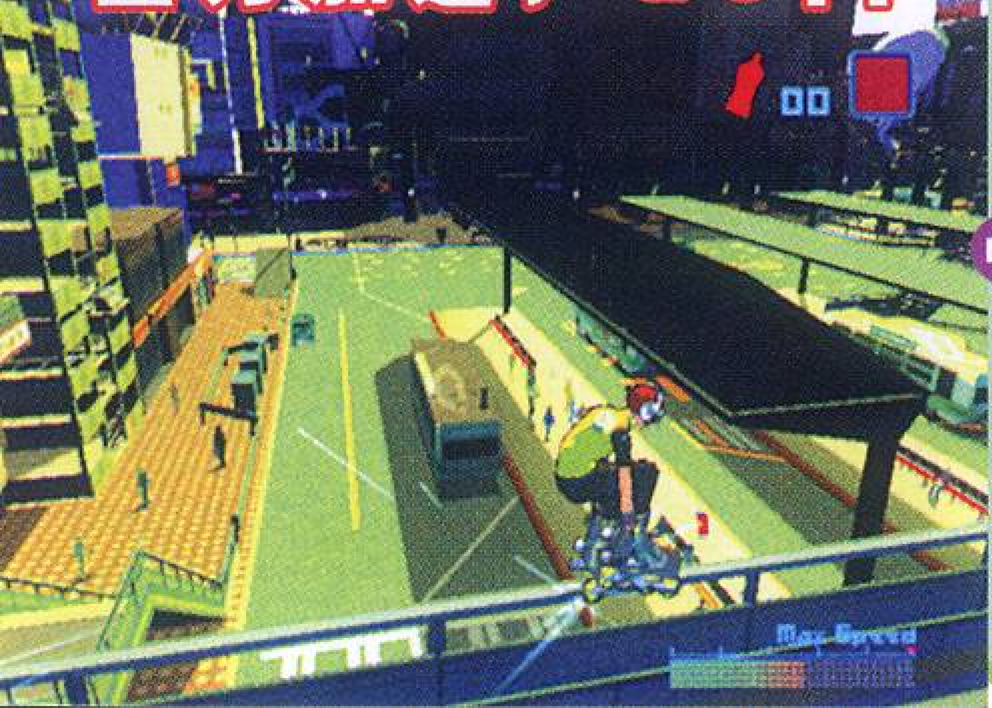


扭转身子

←只要顺利组合特技，就能成功地发动连续技。特技连接愈多愈好。

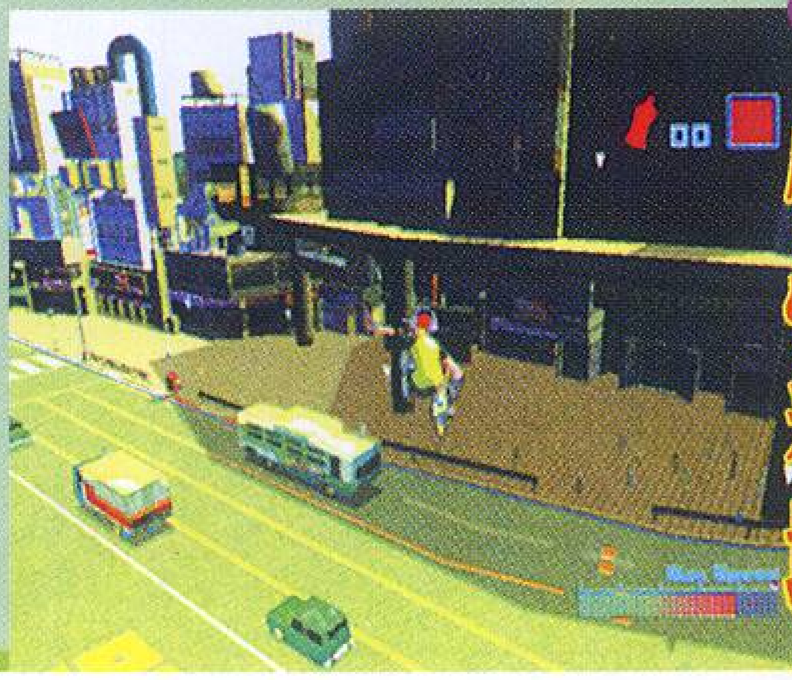


全力加速，GO！！





←改变姿势，做出其他特技。连续技的成功要领在于充分的加速。



小心着地

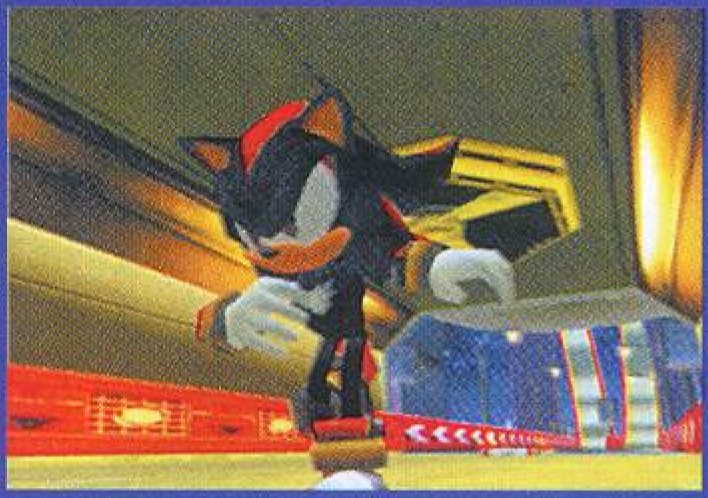




SONIC ADVENTURE2 for GC

索尼克大冒险2





NGC	厂商：SEGA/SONICTEAM　类型：幻想冒险动作
	媒体：8厘米DVD-ROM　发售日：2001年冬预定

索尼克在NGC上再度引爆音速风暴

在DC发售大获好评的冒险游戏“索尼克大冒险2”即将移植到NGC！主人公——音速小子索尼克为了阻止蛋头博士征服世界的野心而战。这次就先请SEGA的有关人员来回答各种疑问。





音速小子索尼克



世界最速的超音速刺猬。在“2”变成军方的通缉犯，过着逃亡的日子。他能阻止蛋头博士的野心吗？



用你的全力驰骋在各种各样的的舞台之中!!

最快的疾速　最强的刺猬

疑问1

速度感究竟提升了多少呢？

由于硬件性能的提升，2分割画面的处理能力维持跟1画面相同的水准，2p对战更具速度感。与DC相比NGC的主机机能自然提升了不少，这样令索尼克的速度感更加出类拔萃，让你享受风驰电掣的感觉。



疑问2

舞台结构和DC版相同吗？

在DC版登场的30多种动作舞台，预定全部会登场。除此之外，应该还有新舞台。但具体有何新舞台呢？不会去马里奥他们的场地中玩一圈吧！

影子索尼克



影子索尼克是外观酷似音速小子的黑色刺猬。鼓动蛋头博士征服世界，真正目的不明。



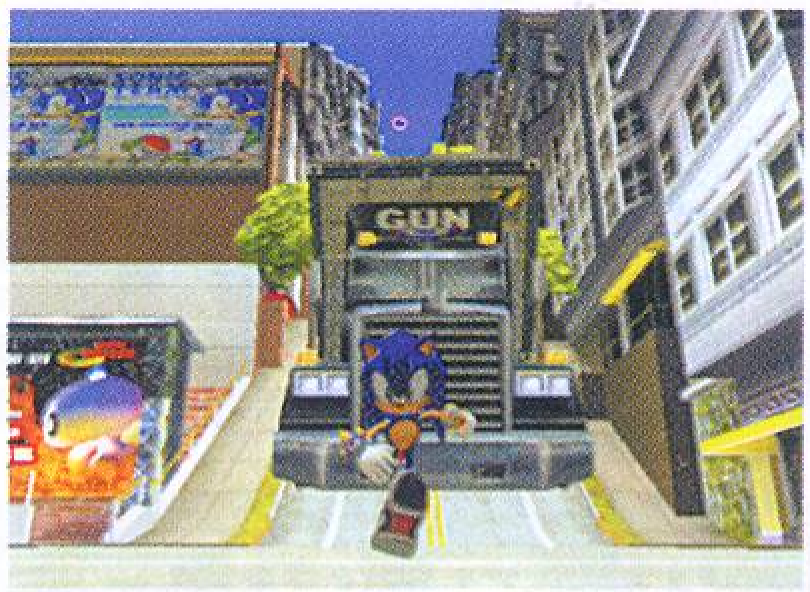
2个音速小子！？



眼神中充斥着野心

经过强化的动作会超越音速吗？

提到索尼克系列的特征，就会令人联想到边疾走边做出的多彩动作。在DC版“2”，还追加一口气在栏杆滑走的“高速滑走”和使用树藤所做的“弹跳”等新动作。在NGC版，这些动作的爽快感肯定更绝。



蝙蝠女·路裘



蝙蝠女·路裘是钟爱宝石的财宝猎人。为了汇集优质绿宝石的碎片而协助蛋头博士。

在栏杆上滑走



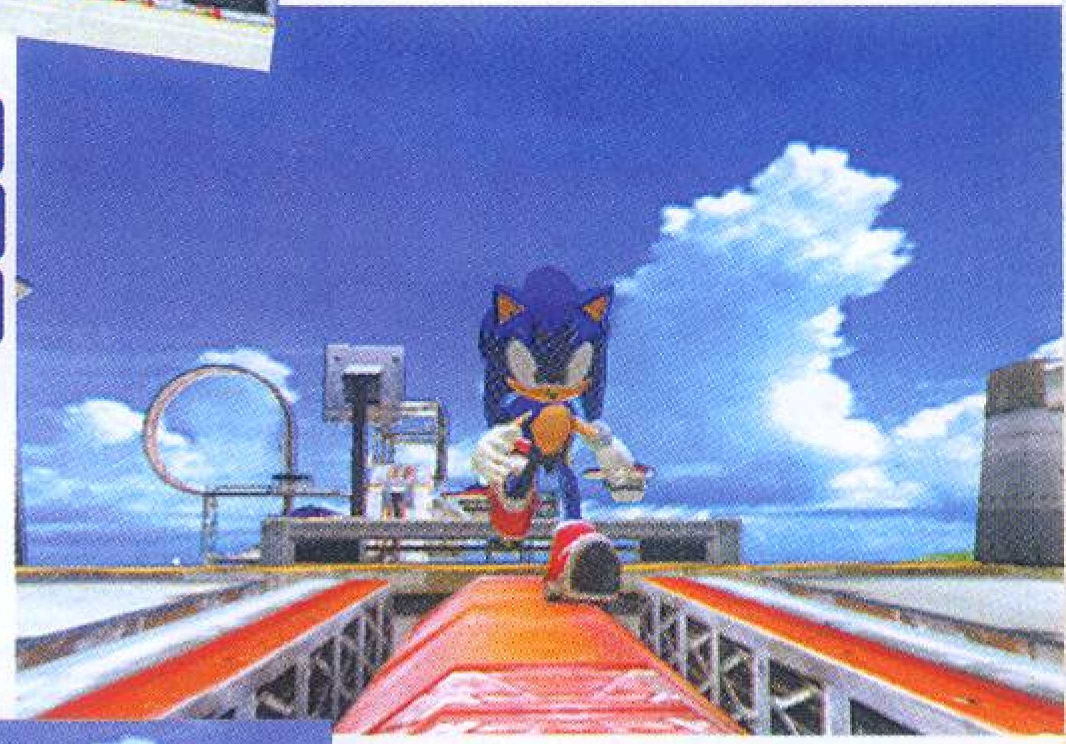




←↑滑走是“2”的新动作。在NGC版，也能体验不输给过山车的爽快感。

疑问4 动作类型会增加吗？

在NGC版，当然也能体验跑、飞、挖等各角色的基本动作。至于会否有什么新的动作，可能还是个秘密哦，也许有，也许无。



疑问3 会有新角色登场吗？

“英雄方面”的索尼克和“黑暗方面”的影子等6位主要角色全部健在。此外的要素……很遗憾，尚要保密。

被称为超越音速的超级刺猬驾临



↑即使是在环境恶劣的森林，索尼克也能行走自如。



疑问5 是否会追加新模式？

我们希望能利用一些新的概念来呈现NGC版特有的趣味和爽快感。敬请期待。

在森林之中疾走

↓利用环形赛道似的倾斜，全速前进。只有超音速的索尼克能够做到这点。

音速针鼹那寇尔



音速针鼹·那寇尔本在天使岛生活，为了找寻优质绿宝石的碎片而出外旅行。





↑↓在蜿蜒的道路，很容易迷路。务必记住自己曾经走过哪些地方。



在陡坡上如飞奔驰

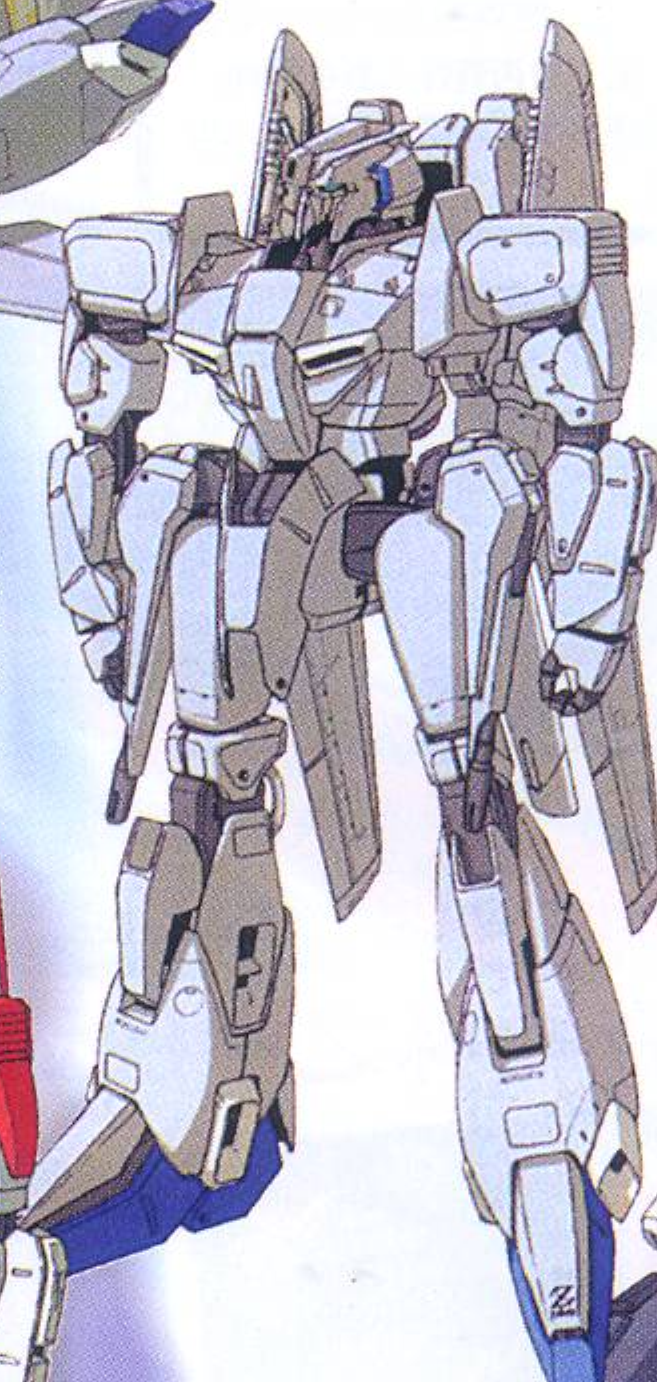
GUNDAM HERO BIOGRAPHY 英雄高达传 第九卷

在史实之影下的机体

近期关于高达玩具模型新款发行的消息好像很多哦，什么1：12的超级渣古、红色彗星夏亚新款等等，均令所有高达FANS趋之若鹜，特别是近期在游戏机上推出众多有关高达的作品，PS2的“吉翁最前线”、GBA的“超级机械人大战A”、街机的“联邦对吉翁”等等都将高达的热潮推向新的高峰。这次为大家介绍的就是……请看……

全部高达FANS注意，由于以往BANDAI公司在制作模型时主要以动画中出现的机体为主，所以很多漂亮的史实以外的机体没有被模型化。不过意识到这一点的BANDAI终于准备弥补这个问题了。下面就是即将模型化的幻之机体。





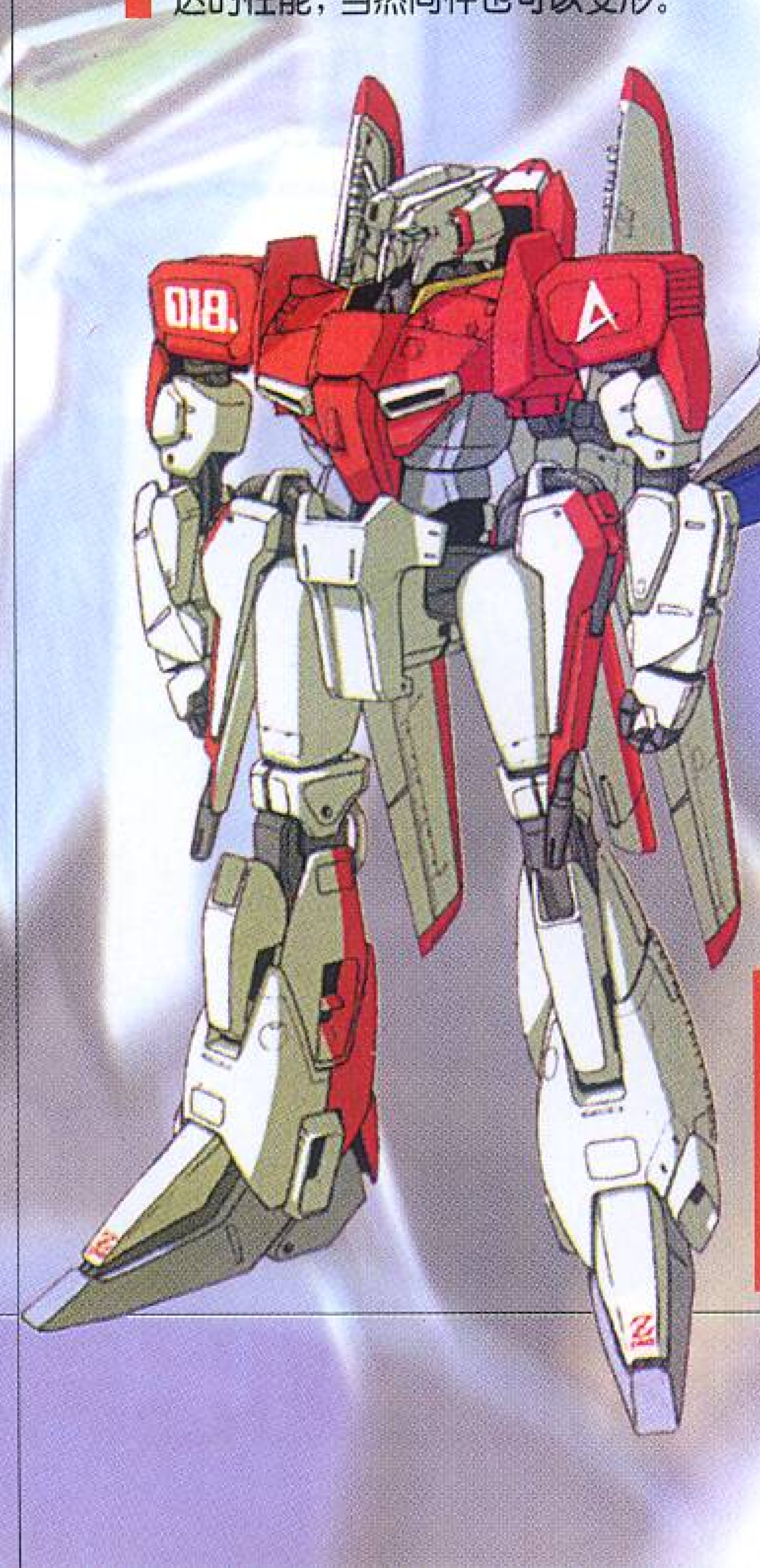
MSZ-006C1 Zplus

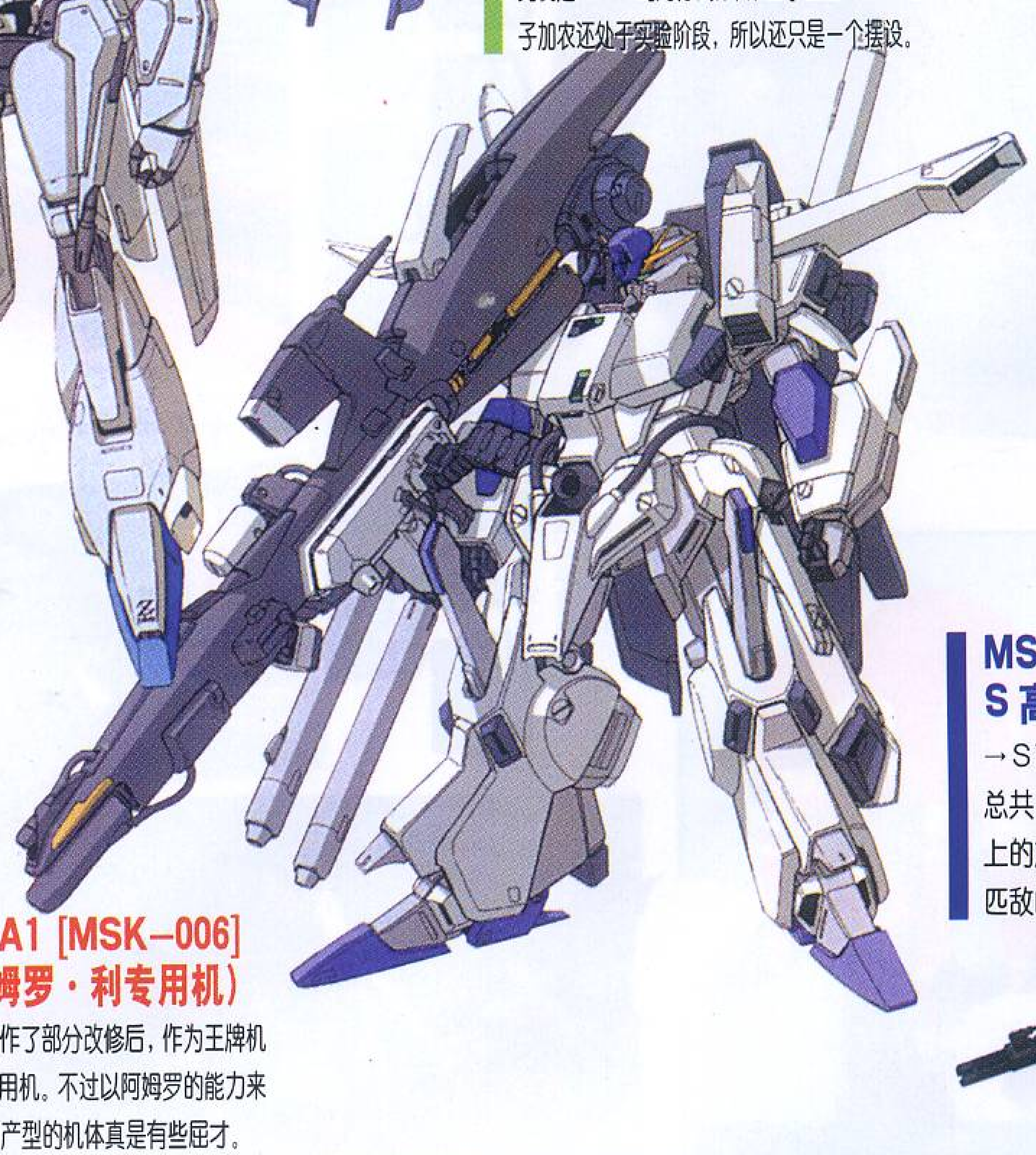
↑→可突入大气圈的高价的Z高达再设计，ZPLUSC1作为宇宙战专用机体在宇宙中有匹敌Z高达的性能，当然同样也可以变形。



FA-010A FAZZ

↑↓即将推出GFF版SD模型的全装甲ZZ高达，此机是FAZZ的先行试作机，由于巨型MEGA粒子加农还处于实验阶段，所以还只是一个摆设。





MSZ-006A1 [MSK-006] Zplus（阿姆罗·利专用机）

←卡拉巴将Zplus作了部分改修后，作为王牌机师阿姆罗·利的专用机。不过以阿姆罗的能力来说，用这种近似量产型的机体真是有些屈才。



MSA EX-

↑脱离
再脱离
分组作
航能力

MS EX

→装
达，
兵器
舱周

MSA-0011 S高达 全推

→S高达的高机动
总共4台喷射引擎
上的加速度，拥有
匹敌的加速度。

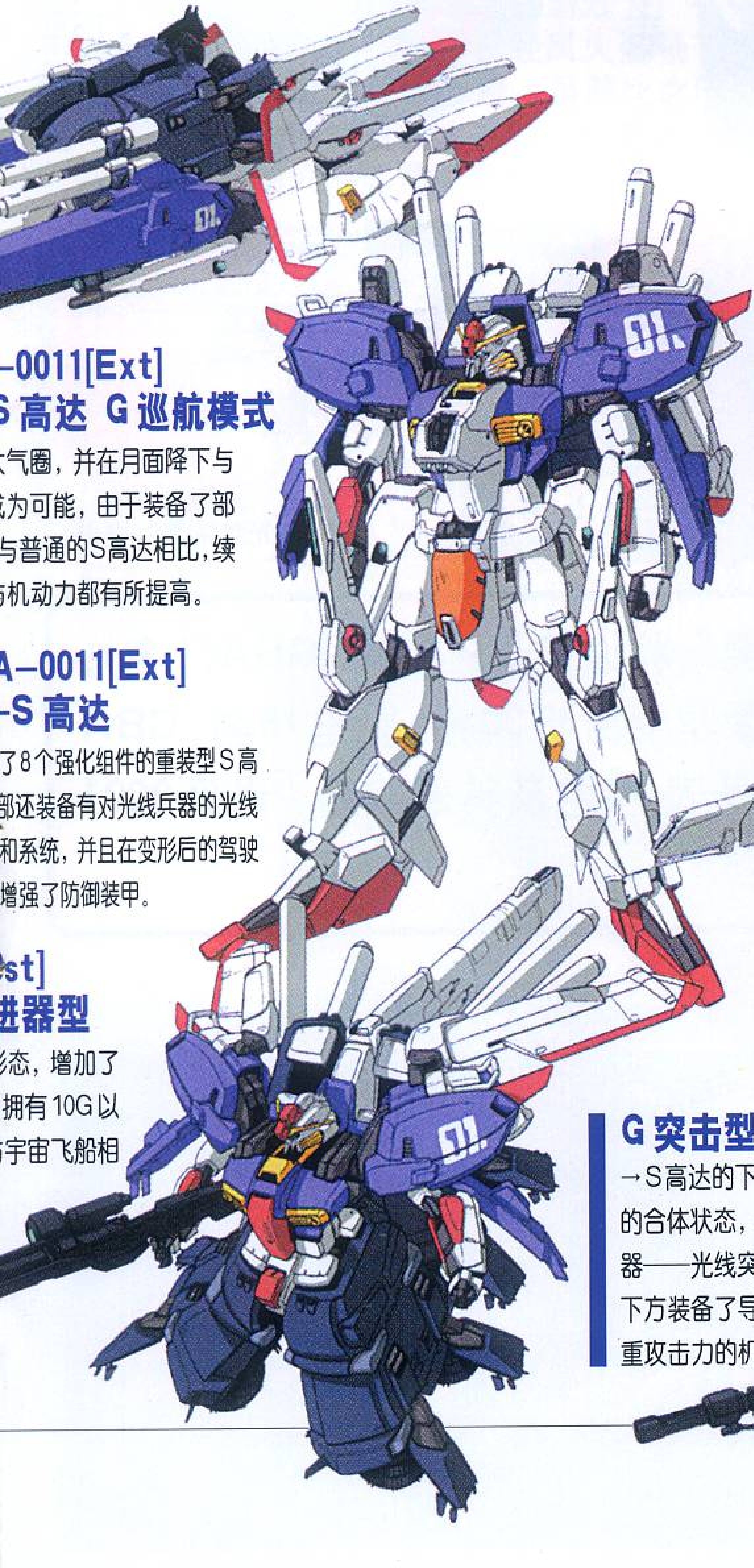
G装甲是最先完成的模型，9月下旬就已发售，价格是4980日元。整体制作非常精美，这点也可看出BANDAI的模型质量在不断上升，这也是GUNDAM迷的福音!!





GUNDAM HERO BIOGRAPHY #09

G-ARMOR



-0011[Ext]
S高达 G巡航模式

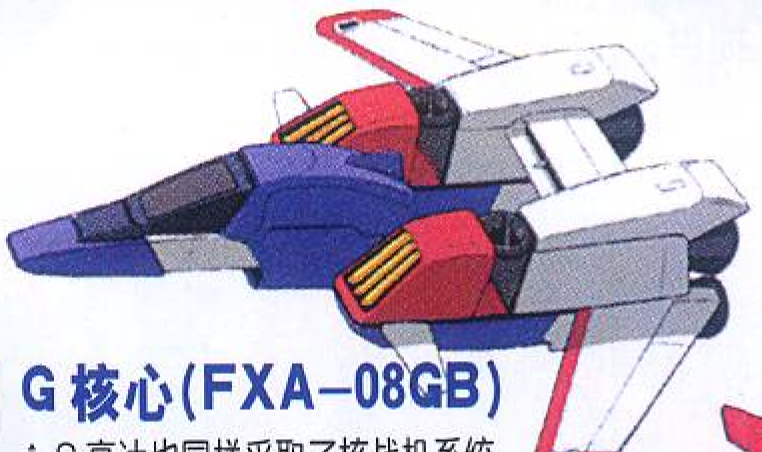
大气圈，并在月面降下与
成为可能，由于装备了部
与普通的S高达相比，续
与机动力都有所提高。

A–0011[Ext]
-S高达

了8个强化组件的重装型S高
部还装备有对光线兵器的光线
和系统，并且在变形后的驾驶
增强了防御装甲。

st]
进器型

态，增加了
拥有10G以
宇宙飞船相



G核心(FXA–08GB)

↑S高达也同样采取了核战机系统，核战机除了作为机师脱出系统外，单独作战也是非常强力的。并且装备了S高达的大口径光线加农炮。

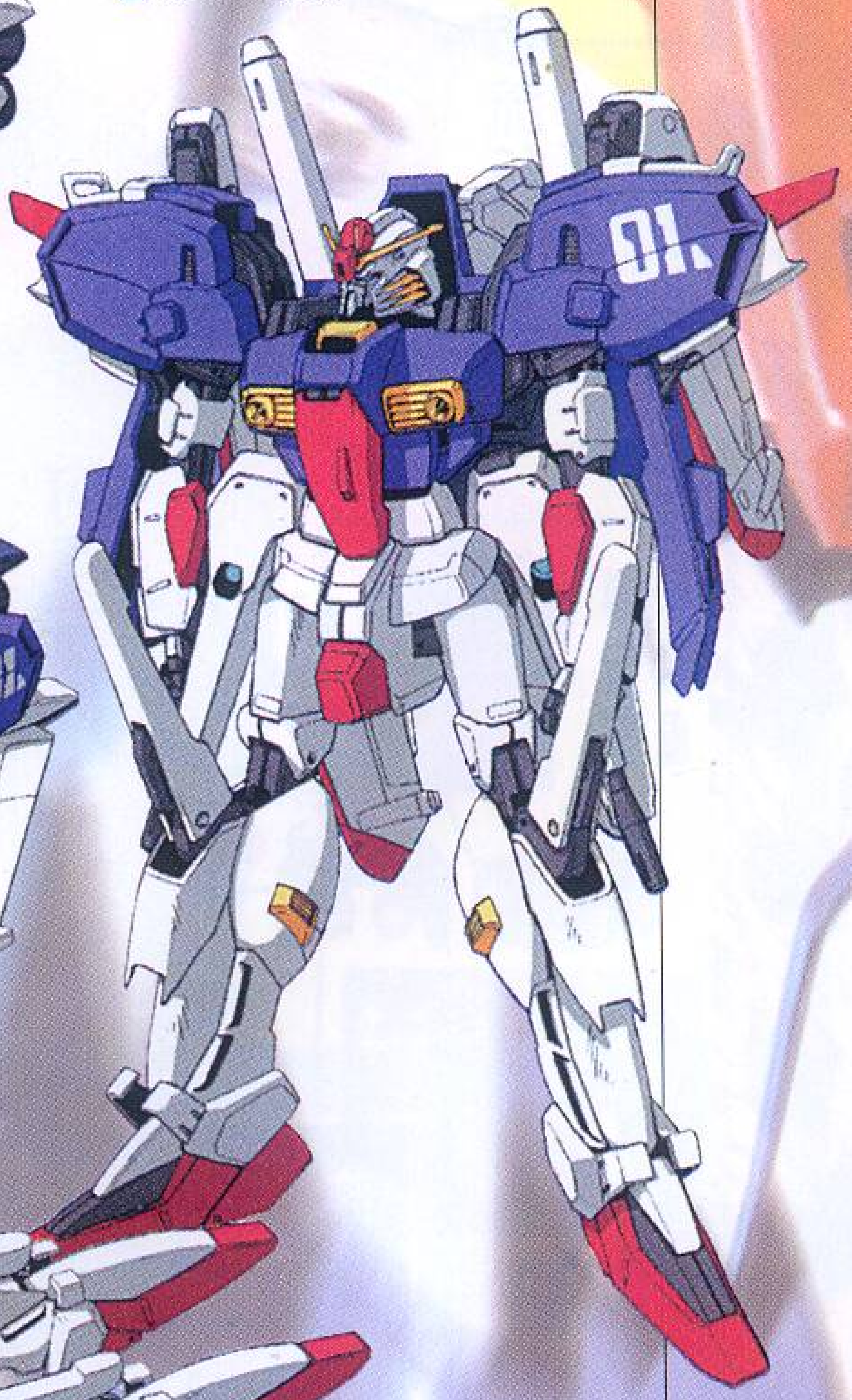


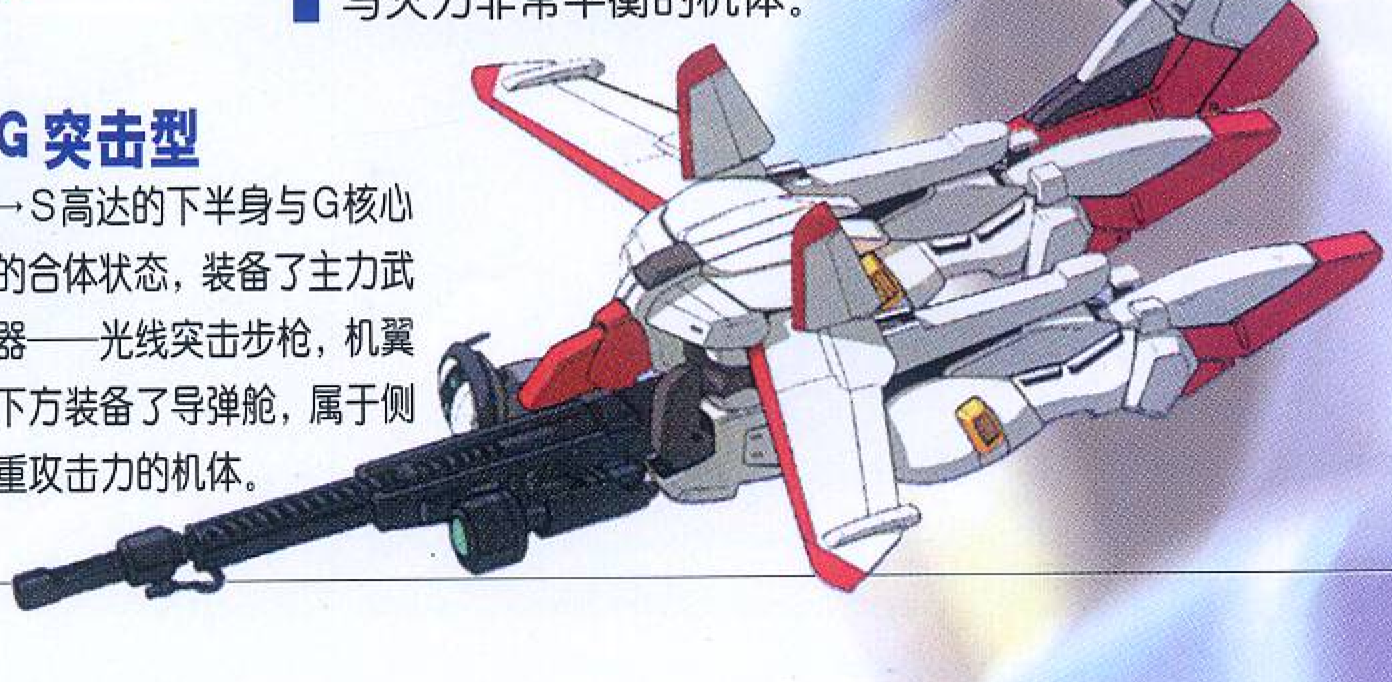
G攻击型

↑S高达的上半身与G核心的合体状态，装备有两门光线加农炮，是运动性与火力非常平衡的机体。

MSA–0011 S高达

↓阿那海姆社与MSZ–010ZZ高达同期开发的第七架机体。最终制作了同型机4架。





G突击型

→S高达的下半身与G核心的合体状态，装备了主力武器——光线突击步枪，机翼下方装备了导弹舱，属于侧重攻击力的机体。

沿虚线剪下贴在第12期明信片上

中国游戏玩家 白银奖

十一月号



2名

NGC游戏机



10名

任天堂GBA掌机



5名

康佳小画仙

（或21寸彩电）



10名

爱华随身听

（《网上俱乐部·游戏吧》提供）



20名

卡通手表



30名

游戏批评1–4豪华合订本



100名

都市流行（冬季版）



50名

8.8丛书第一辑1–4册



50名

樱大战完全手册

（软件与光盘杂志社提供）



100名

可爱玩偶

●年底“至高至尊奖”将设奖品：PS2+GBA(1名)，NGC+GBA(1名)，爱华随身听30名，彩电15名，GBA掌机20名，卡通电子表50名及其他奖品，详见2001年第十二期杂志。

参加抽奖规则

一、本次活动共设三期，第十期杂志设“黑铁奖”，第十一期杂志设“白银奖”，年终第十二期杂志设“至高至尊奖”，凡购买《电子游戏软件》杂志的读者都可参加。
二、本次活动设多种奖品，价值超过100000元。
三、凡参加活动的读者只要将杂志所附明信片上问题及其他各项填写清楚，寄回杂志社即可参加抽奖。
四、每月选票有效期至当月底止（以邮戳为准），即十一月号杂志明信片有效期至11月31日止。
五、请保留好第十、十一期杂志，待第十二期杂志发行时，将第10期右下角和11期左上角抽奖标志剪下贴在第十二期明信片指定位置上，即可参加年终“至高至尊大奖”，如有缺失，不能参加抽奖。
六、参加者获奖次数及奖品不限，奖品型号、外观、颜色、图案或有变化，以实际奖品为准。
七、“美年达中国电玩榜”抽奖活动照常进行。
八、此次活动规则解释权在《电子游戏软件》杂志社。

2001·11期(总第88期)

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

目录

2001年11月



2001年11月“电子游戏软件”杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
执行主编:杨柯来
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)64472187
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址,以便联系。)
彩页美编:萧腾、ALEX
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。
本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件,本刊概不承担任何连带责任。

论尽江湖

游戏新闻眼 3
美年达中国电玩榜 12

特　稿

世嘉帝国
从混乱到重建 28

每夜一游

电脑战机4(ARC) 15
逆转裁判(GBA) 16
生化危机(NGC) 17
勇者斗恶龙Ⅳ(PS) 19

游戏研究所

风来的西林GB2(GBC) 21
超级机器人大战A(GBA) 24
NBA 2K1(DC) 26
创造球会特大号(DC) 27

攻略人行道

超级机器人大战A(GBA) 41
莎木Ⅱ(DC) 44

科普园地

GC硬件分析 48

格斗天书

街霸Ⅲ 3rd 52
街机仔:VR射手2000 53

游戏点评

GAME BAR 75

闯关族的家

秘技偏方 54
闯关族的家 71
大墙画廊 66
龙哥热线 68

彩版目录

封面:《死或生 3》(XBOX)人物
插 2、3:《街头涂鸦未来篇》(XBOX)
插 4、5:《索尼克大冒险 2 GC 版》(NGC)
插 6、7:玩具总动员之英雄高达传 第 9 卷之在史实之影下的机体
插 9:《灵魂力量 2》(AC)
插 10—12:《格斗之王 2001》(AC)
插 13:《CAPCOM VS. SNK2 百万之战》(PS2、DC)
插 14—15:大墙画廊 彩版 vol.56
插 18—21:街机风暴 VOL.2
插 22:《多罗和假日》(PS2)
插 23:《机动战士高达联邦对吉翁 DX》(AC、PS2)
插 24:《零式枪手 2》(DC)
插 25:任氏新贵再掀业界暴雨狂澜
插 26、27:《VR 射手 3》(AC、NGC)
插 28、29:《神秘文字》(NGC)
插 30、31:奥伽战争 系列小议

备忘录

●盛况空前的东京秋季游戏展于 10 月 12 至 14 日举办。

●一张面貌全新，制作精良并附全彩说明书的 VCD 游戏光盘《电玩新势力》将于 11 月 1 日面市，该光盘每月一张，超值定价 6.80 元。

●中国游戏玩家『白银奖』隆重登场。12 期杂志将举办『至高至尊奖』，奖品空前丰厚。请留意第 10、11、12 期杂志及相关广告，本次活动奖金超过 10 万元。

●GB 玩家喜讯：《20 世纪 GB 全书》(上、下册)和《超 GAME BOY 特辑》(修订本)于 10 月 27 日发行。

新书邮购预告

《二十世纪 GB 全书》 10 月 27 日出版
口袋本上、下册 640 面 定价 23 元

《超 GAME BOY 特辑》 (最新修订版)
口袋本 320 面 定价 15 元 10 月 27 日出版

《樱花大战完全手册》 10 月 27 日出版
32 开 192 面(128 面彩页) 定价 15.80 元

《电玩新势力》VCD 光盘 (第一辑)
11 月 1 日出版 附全彩说明书 定价:6.80 元

8·8 丛书第二辑怒涛的四册
《集中营的日子》 《少女漫画方舟》
《RPG 幻想事典》 《樱花烂漫》
11 月中旬发行 每册均价 8.80 元

●《电玩新势力》VCD 光盘 定价:6.80 元。可汇款邮购第 1-6 辑,每月 1 日出版。

●《游戏批评》第 2、3、4、5、7、8、10、11 每辑每册 6.50 元。第 9 辑(附赠美国 E3 展 VCD) 每册 8.00 元 (第 1、6 辑售完)

●《电子游戏软件》2001 年第 1 期起每册 8.40 元

邮购信息

●《电软 99 年合订上》 定价:28 元
●《电软 2000 年合订上》 定价:28 元
●《电软 2000 年合订下》(附赠光盘) 定价:28 元
●《都市流行·酷》(少量) 定价:25 元
●《都市流行·秋季版》(少量) 定价:19.80 元

打折特区(最低 3.5 折起)

●全彩街霸画集	原价 ~~28.50~~	特价 10 元
●全彩可爱玩偶	原价 ~~18.80~~	特价 8 元
●《都市流行·春》	原价 ~~19.80~~	现价 12 元
●《都市流行·夏》	原价 ~~19.80~~	现价 12 元
●《都市流行·金秋》	原价 ~~19.80~~	现价 12 元
●《都市流行·冬》	原价 ~~19.80~~	现价 12 元

注意 凡邮购以上图书者，均免费赠送 2001 年东京游戏展或美国 E3 展光盘一张。邮购时请注明所选光盘

汇款地址:北京 6129 信箱 发行部 邮编 100061 电话:67152757 所有图书、杂志邮资免取

游戏新闻眼



特报 scoop

最终幻想电影日美两地折戟，损失惨重 索尼乘机收购史克威尔股份，火中取栗

本刊综合消息 曾经无限风光的史克威尔已经陷入了前所未有的窘境，制作费用空前的电影版FF在北美惨遭折戟后，在日本本土再尝败绩。10月9日，又一则消息在业界激起了轩然大波：SCE出资149亿日元收购了19%的史克威尔股份，FF帝国已被财政危机逼到了崖边。

历时3年、耗资1.4亿美元的FF电影版在北美地区首映后，票房收入一塌糊涂。于心不甘的史克威尔只得寄希望于该片能在日本本土收回失地。9月15日，影片在日本公映，票房第一周排行亚军，第二周排行第4，但已呈明显的下滑趋势，票房收入根本无法与同期上映的《千与千寻失踪》相比，巨额制作费用肯定血本无归。迫于形势，史克威尔只得决定退出电影事业。

其实，史克威尔奉行的大投入大产出的制作策略，一直潜藏着巨大隐患，这次电影版FF的失利终于令危机爆发。虽然《FF10》在普遍低迷的游戏市场创下了220万套的佳绩，但与电影版FF的开发费用相比，无异杯水车薪。而在掌机市场，受WSC硬件销量的限制，史克威尔的游戏收益也一直欠佳。昔日软件巨星的光环已逐渐消褪。

10月9日，索尼以149亿日元收购了19%的史克威尔股份（总额达1120万股），一跃成为了史克威尔的第二大股东。鉴于索尼与史克威尔一直保持的亲密合作关系，此举也在情理之中。

第二大股东的身份使索尼在史克威尔内部拥有了相当的决策权，这使外界的种种猜疑不胫而走，其中最为敏感的就是史克威尔是否会因此成为索尼的“御用开发商”。就此，投资双方都进行了表态。SCEI的一位女发言人表示：索尼不会阻止史克威尔为任天堂、微软等其他主机开发游戏，史克威尔有权选择最为适宜的主机来开发游戏。同时，史克威尔发言人也证实了他们正与其他主机厂商进行接触。“索尼的注资不会为史克威尔带来其他负担，我们始终选择最符合自己软件风格的主机开发游戏。”史克威尔总裁如是说。

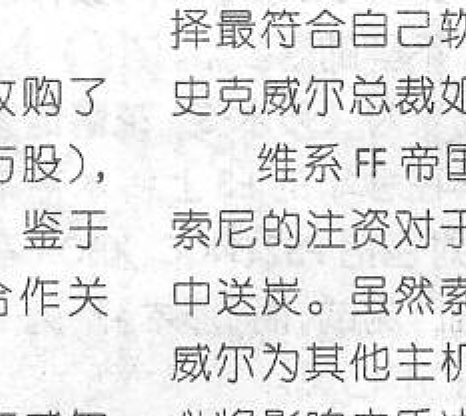
维系FF帝国正常运作，资金不可或缺，索尼的注资对于危机中的史克威尔无异雪中送炭。虽然索尼明确表示不会阻止史克威尔为其他主机开发游戏，但资金的渗透必将影响史氏决策。据业内人士预测，为了摆脱财政困境，非索尼系主机上一定会出现史克威尔的游戏，但史氏的工作重心仍将是索尼的PS2。

松下产GC互换主机名称确定 诸多发售细则拨云见日

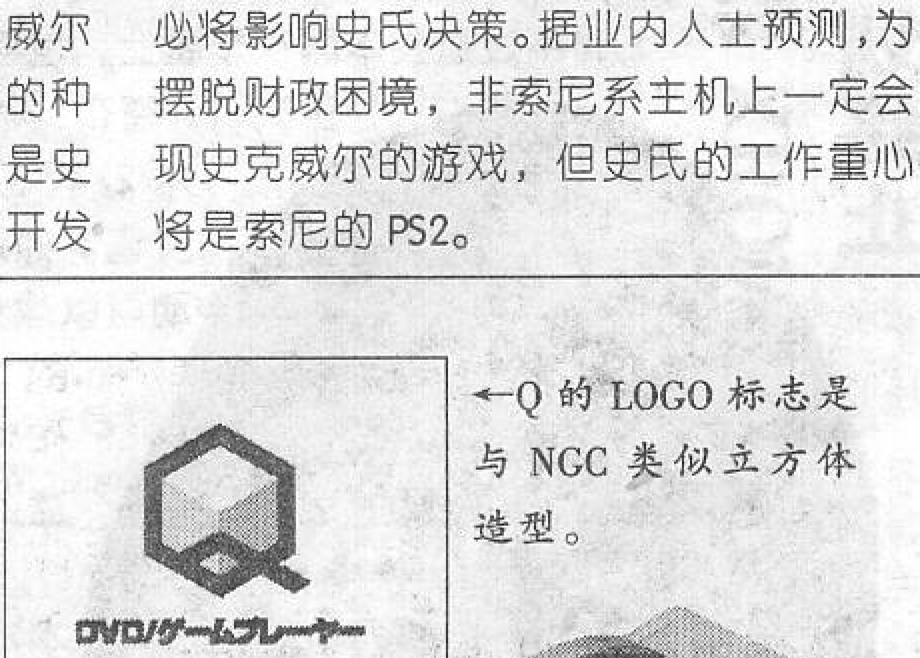
本刊日本专讯 在千叶幕张召开的IT关联展示会（CEATEC JAPAN）上，任天堂公开了由松下生产的GAMECUBE DVD互换主机的最终外型（外观与先前在任天堂初心会上公开的有了些许差别）以及其他相关细则。

根据任天堂和松下的官方消息，这部主机最终被定名为“DVD/GAME Player Q”，简称“Q”。发售日定在今年11月下旬，零售价限定在4万日元以内（人民币不高于2800元）。发售时与主机同捆的周边包括：一支带有Panasonic字样的浅灰色遥控器和一支深灰色的NGC手柄。

至于网络功能，松下版兼容机与GAMECUBE同样采取低调处理，首发的Q将不附带任何网络功能，但是任天堂承诺：随着NGC网络构架的不断完善，MODEM等网络周边设备也将发售，以满足玩家的需求。



←Q的LOGO标志是与NGC类似立方体造型。



银灰色的GC DVD兼容机

软件 SOFTWARE 《D之食卓》与《异灵》借世嘉之手复活

本刊日本专讯 沉寂许久的 WARP 公司再度成为业界注目的焦点，不过这次并不是因为饭野贤治那出名了的肥胖和前卫的构思，而是因为世嘉取得了《D之食卓》、《异灵》等 WARP 名作的发行权。

在本次秋季游戏展最后一天的座谈会上，世嘉宣布：他们将在新主机上发售《D之食卓》和《异灵》等 WARP 公司的名作。但具体在哪台主机上推出，世嘉并未作出说明。

据说，WARP 是为了缓解自己的财务压力，才以收取权利金的方式出让了这两款游戏的发行权。

特报 SCOOP 黑铁奖踊跃参与 白银奖接踵而来



本刊讯 本刊第十期杂志举办的“中国玩家黑铁奖”受到广大读者的强烈欢迎，至本期截稿（10月15日），来信已达3麻袋，真的让小编们目瞪口呆，当然也是喜上眉梢。目前选票正在紧张统计整理中，获奖名单将于12期杂志公布。

本期将举办“白银奖”，选票的有效日期至11月30日止，奖品仍旧非常丰富，详情可参看本期广告。

最值得期待的12期“至高至尊奖”是年终大奖，也是这次活动的压轴大戏。顾名思义，奖品的金额、数量都非常诱人，请大家一定注意各期杂志的广告，及时投票，保存好第十、十一期相关广告上的标志，以便参加年终大餐“至高至尊奖”。

软件 SOFTWARE AM2开启魔盒，芭月凉转会XBOX 《莎木2》销量惨淡，美版计划终止

本刊综合消息 积聚铃木裕多年心血、背负世嘉满腔期望的《莎木2》再受重创。根据日本《FAMI通》统计，《莎木2》发售两周后在日本仅售出10万份，不但没有为DC缔造最后的辉煌，与一代50万份（全球120万份）的销量也相去甚远。

早在SS时代，《莎木》就已在酝酿之中，但受限于SS的机能，制作计划只得暂时搁浅。DC的推出，使《莎木》得见天日，世嘉也希望将其打造成为百万销量的大作，为低迷的DC市场打入一针强心剂。但是一代并未取得世嘉所期望的成功，二代受主机停产的影响，销量急转直下，巨额开发费用也几乎打了水漂。终止DC版《莎木》续作的开发计划已经成了不争的事实。

正当玩家为《莎木3》花落谁家而展开猜测时，早在今年的E3上铃木裕本人便已透露“正在对包括PS2、NGC、XBOX在内的新一代主机进行测试，而《莎木》系列一定会继续制作下去”的口风。

不过直到本届秋季展上，世嘉AM2才正式对外宣布：美版DC《莎木2》将在XBOX上发售。通过这一举动可以想见，今后的“莎木”续作将会在魔盒上诞生。

也许《莎木》在DC上未能实现的梦想，最终将在XBOX上变为现实。



软件 SOFTWARE WSC获强力软件支持 8款大作闪电加盟

本刊日本专讯 几乎被GBA挤出市场，在日本苦苦挣扎的WSC终于迎来了一丝转机。近日，索尼和世嘉分别公布了第一款对应WSC的游戏。而在山内那屡屡碰壁的史克威尔，似乎已对GBA心灰意冷，一口气发布了6款WSC游戏。

索尼和世嘉移植给WSC的游戏分别是在PS时代销量近百万的《骰子方块》和89年风靡街机厅的《战斧》。目前《骰子方块》已确定在今年12月20日发售，而《战斧》则会在明年春季推出。

史克威尔方面，移植WS的6款软件分别是《浪漫沙加》、《半熟英雄》、《最终幻想4》、《前线任务》、《魔界塔士》和《陆行鸟之不思议迷宫》，其中《浪漫沙加》和《半熟英雄》定在今年12月发售，定价统一为5200日元。

其实早在黑白WS发售前夕，一些重量级厂商就宣布为其制作软件，但大多是雷声大雨点小，但愿世嘉的《战斧》和SCE的《骰子方块》不会是昙花一现。

软件 SOFTWARE 天人互动打造最强樱花阵容 世嘉名作加快汉化步伐

《樱花大战》简体中文版自8月18日发售以来，在短短两月内，销量已经接近10万套，挟着《樱花大战》简体中文版全国热销的火爆之余，《樱花大战2》简体中文版长达数月的精心汉化工作也进入尾声，将于11月10日发售。

《樱花大战2》简体中文版容量达8CD，售价69元。随游戏赠送三款精美赠品（花组贴心袋、樱花匙扣、帝击年卡），附赠礼品比《樱花大战》简体中文版中的礼品将更加精致，更加超值。同期上市的还有“樱花浪漫盒”和樱花大战电视动画片VCD。定价199元的樱花浪漫盒不但达到了国内游戏代理史上破天荒的30CD超级容量，更将几乎樱花大战相关的重要游戏影音相关产品一网打尽。而售69元的12CD的25集VCD均是重新制作的简体中文版，为樱花热潮锦上添花。

另据消息表明，日本大量的DC游戏已经开始移植至PC，包括《罪恶克星X》、《神机世界2》、《guruguru温泉》、《VR网球》、《疯狂出租车》、《永远的阿卡迪亚》、《chuochuo – ROCKET》、《SPORTS JAM》等等，这批PC游戏都有希望被引进到国内而且被汉化。而DC的《樱花大战3》PC版也将在明年上半年上市，如果顺利的话，国内玩家可在2002年秋季玩到这款游戏的汉化版。

特报 SCOOP PC、VCD两用光盘杂志登场 《电玩新势力》金秋上市

本刊讯　以往玩家了解新游戏通常只是通过一些图片或文字介绍，无法看到游戏实际的动态画面。现在这些都将全部成为过去。

电软最新策划制作的PC、VCD两用光盘杂志——《电玩新势力》将完全改变以往游戏媒体的传统表现方式。通过九个各具特色的栏目，将最新大作的剪辑画面、业界新闻访谈、游戏攻略以及影视快讯等内容整合为一张PC与VCD两用的完全影象光盘，令读者像看电视新闻一般了解业界最新动态。而PC用户也可以得到每期附赠在光盘中的精美桌面和热作模拟器ROM，可说是兼顾了欣赏性与实用性。

创刊号将于11月1日隆重登场，敬请期待！



←《电玩新势力》第一期的封面实样。

特报 SCOOP 吃币量居高不下 VF4热浪席卷扶桑

本刊讯（记者 天师） 3D格斗开山之作《VR战士》系列的最新作《VF4》自8月1日登场以来，战绩斐然。据日刊《FAMI通》报道，在《VF4》推出一个月内（8月）就从玩家的口袋中拿走了20亿日元（约合1600万美元以上），但是狂热的街机迷依旧乐此不疲，进入9月份后，《VF4》的『吃币率』仍毫无衰退迹象。

另有资料显示，在日本历届VF大赛前二十名的高手中，许多人每年要花费100～200万日元（约合人民币7万～14万）去玩VF，这个数字相当于日本人均年收入的50%，痴迷程度令人咋舌。

硬件 HARDWARE PS2产量突破两千万 销售势头平稳上升

本刊综合消息　索尼在10月10发布官方消息，宣布该社的128位家用游戏机PS2在全球的产量已经突破2000万台。其中日本本土产量686万台，美国及北美其他地区855万台，其他463万台则产自欧洲。

PS2于去年3月4日在日本首发（2000年10月26日北美发售，11月24日欧洲发售），今年3月23日全球产量突破1000万台，6个月后产量翻了一番，达到2004万台，普及速度是PS同期的3.4倍。

虽然索尼一直津津乐道的出货量并不能直接显示PS2的实际销量，但是仍旧显示了PS2的巨大魅力和强劲走势。据业内人士分析，以《FF10》220万份的销量来看，PS2在日本的普及量保守估计也应该达到了550万台，而北美和欧洲的主机销量一般为日本本土销量的70～120%，鉴于PS2在北美及欧洲发售仅一年时间，假定其在欧美的销量是日本的70%，也就是485万台。两项合一，PS2的全球销量就是1035万台。

尽管这个数字与PS2的产量相去甚远，但是也足以令索尼的竞争对手们头痛不已。分析家预测，凭借现有的普及量以及丰富的第三方软件，PS2将成为今年圣诞商战中的唯一赢家。

特报 SCOOP 山内产业一帆风顺 任氏纳税额京都第一

本刊日本专讯　最近，日本信用调查社公布了2000年京都地区法人纳税排名，结果任天堂以1700亿5000万日元的纳税额高居首位，连续第二年成为日本京都地区纳税额最高的企业。

据日本资料银行统计：今年日本京都地区的税收总额为1兆270亿2100万日元，较去年同期增长了29.2%，而纳税户仅比去年增加了6.8%（纳税大户总共有1981户），其中任天堂今年的纳税额为1700亿5000万日元，较去年的1250亿2100万日元增长了39.7%，成为京都地区税收激增的真正幕后愚者。

近两年，凭借掌机市场的巨大成功，山内家族的产业一帆风顺，收益逐年上升，已将其他业界巨头远远地甩在了身后。

特报 SCOOP 游戏方糖不合玩家胃口？ NGC首发销量令人尴尬

本刊讯（记者 风林） 9月14日，任天堂的新主机NGC终于发售了。与事前预想的一样，从14日凌晨开始就已经有人群出现在发卖NGC的店铺前，秋叶原和新宿两地也都人头攒动。不过从排队的人数上看，与PS2、GBA发卖时的人潮相比少了很多。



虽然事先任天堂对首发已经做出了保守的估计并限制了出货量，但是NGC的销售仍然出乎人们的预料，仅仅达到了全部出货的2/3，即30万台。销售上出现了令人尴尬的低迷势头，可谓出师不利。

尽管NGC在售价方面相对低廉，但是过少的软件却难以激起人们购买的欲望，任天堂目前当务之急应当解决软件的匮乏，以增强人们对NGC的信心。

事件 EVENT 欧洲PS2大幅降价 圣诞商战志在必得

本刊欧洲专讯　面对来自任天堂和微软强有力的挑战，索尼再也不能稳坐钓鱼台。日前，索尼决定大幅下调原本价位很高的欧版PS2售价，以确保PS2能够在欧洲传统的销售旺季圣诞节中一炮走红。

根据索尼发布的官方消息，自9月26日，PS2开始在欧洲实施降价。英国PS2的售价将由原先的270英镑下调至199.99英镑；法国PS2将由2790法郎下调至1990法郎；德国PS2将由799马克下调至599马克，降幅达到原售价的30%。

继欧洲PS2降价的消息发布后，北美也爆出了PS2降价的传闻，对此，SCE北美发言人立即作出回应："目前PS2在北美的销售形势一片大好，今年内应该不会下调美版PS2的售价。"



落日余辉

——东京游戏大展观感

文/本刊特约记者 志子

一年一度的东京游戏大展在金秋十月（不知日本讲不讲金秋，就这样写得啦）的日本隆重推出。笔者作为国内曾经从事电子游戏开发并一直关注电玩业的老游戏fan，借东京出差机会，有幸参加了东京此次展会，记下了一些文字，以同爱好者共享盛举。

十月十四日，起了个大早，在东京工作的一位朋友陪同下，搭乘日本十分发达的市内铁路列车向目的地赶去。据说，赶早集可以得到更多的纸袋。伴着车窗外和煦的阳光，欣赏着列车窗外两旁沿途的风光，心情还真有些迫不及待了。穿过长长的东京区地下的铁路站台，转乘地铁，几经周折，到达了一个地铁出口。抬头一看站名是：东京区幕章站，站口横梁顶上悬挂着“英雄传”游戏节目的招贴广告，心想：目的地就在眼前了。环顾四周，看见了人们排起长队，原来是购买入场券的队伍。向行人一打听，才知道票价是1200日元，价格不低，多年等一回，也顾不了那么多了，购票入场吧！

随着长长的人流，听着周围的日本小姑娘叽叽喳喳的谈话声，（好像只有女游戏迷），向展厅走去。离展厅入口还有三、四十米的地方，已经听到大厅里各种游戏的声响，东京的游戏展果然不同凡响。

很快就领到了组织者提供的本次展会的布展手册，凭借多年参加展会的经验（当然是国内的喽），匆匆浏览了一下，嗬，整个展会分为8个展厅，规模很大，全部走到肯定是走马观花，干脆是傻子卖瓜——捡大的得了。“Let's Play Together！”借展会的主题语“让我们一起玩”。先到主展厅，也就是2号展厅再说。

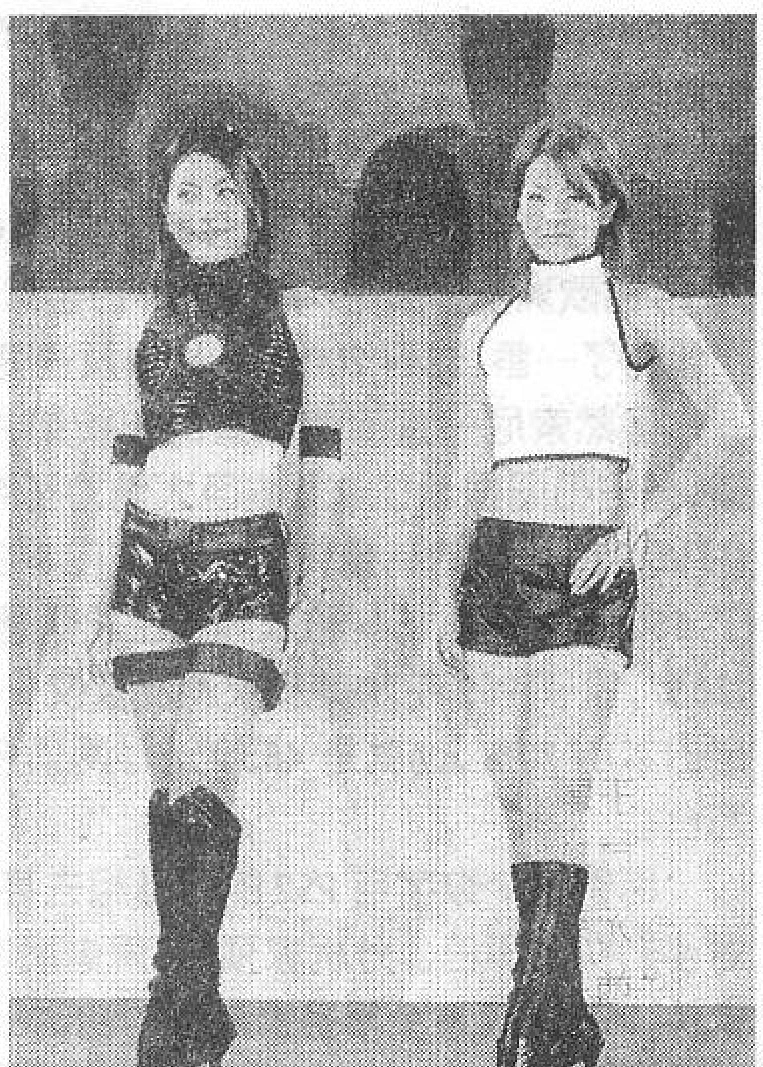
各位同好者一定想知道，主展厅到底是哪家公司，笔者也有同样的心情，主展厅对于各个参展公司来讲，不但是能使参观者先入为主，占据地理的优势，而且是公司实力的标志。也许，有的游戏迷一定认为是挟PS2疯狂销售，占据本土地理的索尼公司，资深的游戏迷可能会认为是任天堂，因其凭借GB系列的后花园突起，加之GAMECUBE的新品上市，占据制高点非他莫属。不必着急，迷底马上揭开，居然是XBOX，微软的XBOX！这个软件业的巨无霸，看来决心已下，拿出其操作WINDOWS的手笔出击游戏业，要在日本的本土虎口夺食，在全球游戏业占据主导地位的狼之野心依昭然若揭。

迎面是一个巨大的高清晰电视，展示了在XBOX上最新的游戏力作。音乐声、游戏主机性能标志节目搏击游戏的打斗音效震耳欲聋。电视上方，写有XBOX字样的墨绿色圆形气球，悬挂在空中。下方是表演舞台，两名照例身着XBOX外形颜色——黑色紧身衣的形象小姐，喋喋不休的讲述着什么。周围的相机的闪光灯瞬间闪成一片，人头涌动，个个兴奋异常。表演舞台的下方是两个玻璃展柜，陈列着XBOX的主机和其周边设备，有震动手柄、各种转接头、上网线、电动滑板，一应俱全。巨幅电视的左侧是一排排主机展台，供参观者试玩。游戏节目是一个滑板节目，一些参观者在形象小姐的指导下，很快进入角色，我也穿梭于其中，很想一展身手，无奈时间紧迫，只好忍痛割爱，左转右转，好不容易走出了XBOX展区，心想这微软到底要干什么，难道是要独霸天下？

抓紧时间过瘾吧！进入三号展区，各位你猜是什么？

原来是NTT的do.com。一眼看去几个身着红衣、身材高挑的形象小姐，摆出各种姿势，供参观者拍照。这个游戏业的新贵，透出一幅繁荣的景象。do.com经营着手机上网游戏，在日本、韩国已十分流行，各种新型的手机，彩色显示屏小巧玲珑，图形逼真，我体验了一下上网快捷方便并试玩了几个小游戏，着实入迷。do.com的应运而生与任天堂的GB系列的火爆，可谓不谋而合，其便捷、清晰，融入个性化、人性化的有趣角色，吸引了无数青少年游戏迷。回想昨天在电器间看到日本的手机泛滥状况，也就不难理解啦。几近人手一机，设计时髦轻巧、新潮，在国内认为即使是前卫的东西，在日本价格也就几百元人民币，丢在马路上也无人去捡，看来手机上网游戏必将在游戏业界，在世界各地掀起巨大的风暴。

时间过的很快，转眼已是十二点多，我得吃点东西，振作精神，好向各位汇报最新的业界游戏动态。



随着人流到了1号展厅，这是购买游戏纪念品的区域。心里一愣，这么好的位置，居然没有游戏厂商看好，细细一想，心中释然，原来其它厂商，自知无法与XBOX匹敌，只好退避三舍，采取迂回的办法。这正是卧侧之旁岂容他人酣睡，微软实力可见一斑。

闲言新叙，由1、2、3号构成的大展厅算是有了一个交代。走出主展区，仿佛一下子换了人间，进入了一个游戏里的世界，原来是主展区与其它展区之间的一个长长的过道。原本是工人们休息与整理展品用，如今看到的却是各种游戏里的角色，身着奇装异服，三三两两旁若无人，好象真的进入游戏里边。据说是日本各地的志愿者装扮的，我赶忙过来与他们合影留念，也算是不虚之行。

穿过过道，进入四号展厅，其景象又有所不同，如果说XBOX常在人们耳边念道无缘体验，do.com新兴掘起，尚待研究，大家无法感同身受的话，那么在四、五号展厅这些公司想必大家是耳熟能详，请听我一一道来：它们是GAME Infinity、Bandai、SEGA、KONMI、SQUARE、NAMCO、KOEI、ENIX、CAPCOM、HUDSON、ATLUS、SONY、FROM-SOFTWARE、GENKI，其中SEGA、KONAMI、SONY各占据了两个展位，其实力自是其它厂商不能相比的。SEGA这个昔日游戏界的巨人虽然遭受了DC的挫折，但瘦死的骆驼比马大，其在软件方面的实力仍不可低估。现全力以赴，集中精力制作软件，轻装上阵必能起死回生，再创佳绩。印象较为深刻的是其展台有四面巨大的高清晰电视，同时播放着为XBOX、GAMECUBE、DREAMCAST、PS2制作的新的游戏

软件。此外其主展台上正讲解着由动态制作成的真人影像的一个新的游戏，观者如潮，大伙如醉如痴，惊叹于新的游戏制作技术。节目中的人物与电影中的人物角色极为相近，除了表情略有缺憾，可以说是 Perfect。SEGA 不愧是游戏业的元老级厂商，我们相信 SEGA 退出游戏业的那天，也是人类不再玩电子游戏的那一天。

KONAMI 公司，游戏软件业的常胜将军，此次也是规模空前，该公司一向在业界以出奇制胜，其制作的跳舞机用脚玩游戏的模式、以及"心跳回忆"等恋爱系列游戏着实让人能体会到一种新的想法，新的创意，惊叹到原来游戏可以这样做。此次展示会又推出新的力作"心跳回忆 3"，想必又能给玩家带来惊喜。

本次 SONY 公司低调参展，不知这个百年老店又在出什么奇招妙计。其展台位于 6 号展厅，确实有些出人意料，笔者转了好半天，才找到，真有些不可理解。其展台布局、面积还算马马虎虎，与其身份大致相符，莫非 SONY 的高层全部在忙于对付 XBOX 的袭击。无暇顾及其它。当然仔细观察仍然能感受到 SONY 公司的独到之处——游戏主机品种齐全，PSONE、PS2，街机，各种各样的娱乐设施，一应俱全，显示出其全能运动员的风采。特别是 SONY 新推出的交响乐演奏游戏，令人大开眼界，通过操作游戏手柄便可听到一台大型交响音乐会，使每一个玩家都想一试身手。

七号、八号展厅，也许不能称其为游戏展的一部分，七号区是一个新的游戏玩法介绍的区域，面积约有五、六个篮球场大小，台上工作人员介绍一种新的 DISCO 厅的新型动感音效，通过操作一个叫做播放机的光盘发出刺激的 Disco 歌厅特有的效果；台下听者黑压压一片，合着节奏，置身于其中。8 号展厅是特为小朋友设置的，由家长带领去里边免费试玩游戏，也说明了主持者的周到性。随着游戏业的日益没落，东京 GAME SHOU 竟有两个展厅没有厂商，由原来一年两次的展示变为一年一次，也就顺理成章啦！

至此 8 个展厅的情况已向各位介绍完毕，但心里好象缺点什么？那就是游戏业里另一个巨人任天堂已然没有赴宴，但是各个公司的展台都展示着为 GBA、GAMECUBE 新制作的游戏节目，仿佛任天堂又无处不在，也许任天堂是最后的……

登上二楼俯瞰本次展会的全貌，1、2、3 号展厅已是人员稀落，而 4、5、6 号展厅却人潮涌动，看来整个游戏业的格局仍是朴素迷离，仍然是一个迷……

新闻分析

后发制人与厚积薄发

文/本刊特约撰稿人 王骏生

任天堂终于出手了。

这有点象一出已经准备了很久的戏，名角都准备好了，观众也眼巴巴地等着一场梨园盛典，可其中一个角儿出场时忽然哑了一嗓子，倒把观众弄得叫好也不是，不叫好也不是。

这可真有点儿尴尬，而这尴尬也不巧给任天堂遇上了。

出师不利对任天堂来讲原本并非是一个新鲜的话题：红白机刚出道的那会儿被美国的小孩骂成"shit"、超级任天堂时代被 MD 压制、N64 更是背负一片失望的骂声……不过任天堂都好好地挺过来了，不但挺过来，而且还活得很好、很红、很赚钱。

这可真有点邪门，邪门得就好象米卢的神奇，你知道那也许真的就是运气，可你不服不行。

于是，就有了"后发制人"的说词；于是，就有了"厚积薄发"的解释。

可那真是任天堂意料之中的计划吗？或者，也不过是环境逼迫下的无奈之举？猜测这个，就象解释米卢在五里河如何发奇兵大胜阿联酋一样，是永远得不到一致答案的。我们只能坐下来海阔天空地胡聊瞎猜。

任天堂的东西从来都是长卖，这个似乎是不争的事实。所以一旦有人对其初发作品有所担心，就必然有 FANS 出来反驳，称后发制人乃是任氏的家常便饭，山内并不急一时，他关心的是一世。

直到现在都还有超任的卡带在卖。从这个角度来讲，第一波攻击的疲软，也未必是任天堂没有预料到的。再说，游戏以"好玩"而不是"好看"为主，也需要时间来检验，任天堂长久的生命力和滴水石穿的精神绝不是几天、几个月内就可见功效的。MARIO KART 的销量就是一个明证。

从另一个角度来看，细心点的看客或许能够发现，任天堂固然在发迹的源地日本还享有不可替代的威严，但让其声明远播、死里逃生的却是在美国。在日本这个追求时尚变换、追求新奇好玩的国度，任氏的威名已渐渐从家用主机过渡到了 GBA 身上。廉价的 GBA 广拉长红，卖得连 PS2 亦了脚都追不上，这对于山内来说已经足够，NGC 没有必要非在第一把就和索尼铆上。而 N64 在美国所具有的品牌优势和强劲的期待度，也决定了任天堂一定会把赌注压到美国市场上，而不是日本。



曾经看到过这样一个消息，说是任天堂在日本日子过得最惨的 98 年，山内曾经打算把总部从日本迁往美国，为的就是在最窘迫的时候，是美国市场的复苏救了老任一条命，虽然在此之后田尻智替任天堂挖到了 GAME FREAK 的口袋妖怪这个金矿，从而使得任氏家族的后代不必拿英语做母语，但山内对美国市场的感激仍然是念念不忘的。这次狠下心来拿出的 5 亿美元宣传费用，其中的绝大部分也是投到了美国，打算和 XBOX 决一死战。

山内的苦心并没有白费，从美国传来的消息称，NGC 的网络预定，在短短的 20 分钟内就超过了 10 万台的量，和在日本第一周才卖了不到 30 万相比，在美国圣诞来临前的厚积薄发，几乎已是铁定的事实。

任天堂现在需要正视的对手只有一个，那就是深浅难以估量的微软。本来，由于 9.11 事件对成人市场和消费信心的打击，定位在儿童玩具层次的 NGC 是唯一能够赚到便宜的主机，但这次东京游戏展比尔·盖茨和铃木裕结成的强力同盟却不得不让人对微软刮目相看。世嘉是那种靠自己的力量能挑起几代主机的软件开发商，而且在美国的许多消费者心中仍然享有很高的地位。任天堂所面对的这个联盟，也许要比索尼更难于对付。

一场好戏就要开演。我们好像又重新回到了 90 年代初的美国——MD 和 SFC 杀得天昏地暗、日月无光的那个时代。在那次至今令人难忘的大战中，任天堂靠着后发制人和厚积薄发最终握住了胜利的主动权。

那么，在 10 年后的今天呢？

新闻分析

危急存亡之秋

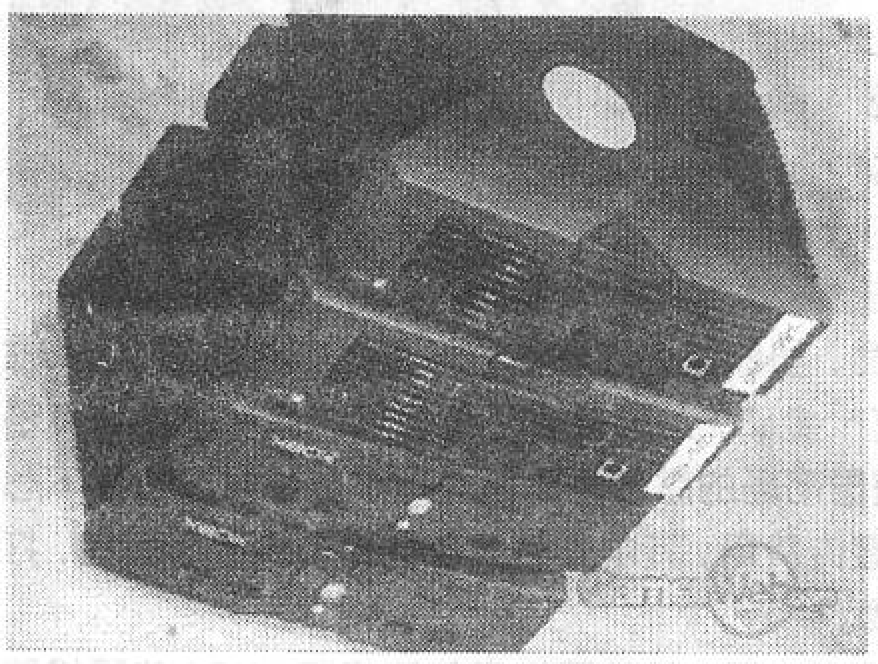
——写在XBOX和NGC北美发售前夕

文/本刊驻美记者 叶展

中国有句老话：天有不测风云。正当美国经济在经历了8年连续快速增长之后第一次出现疲软之际，在9月11日发生了超越所有人类文明社会的想象力的恐怖事件。这使得本来就疲软的美国经济蒙上了更大的阴影，也令包括游戏业在内的所有产业惶惶不安。所有的零售业人士都估计这个圣诞节的销售季节将比以前萧条。而XBOX和NGC将在这种情况下登陆北美市场，可谓天时尽失。

9.11以后，西方社会的公众意识到这将是关系到文明存亡的一场长期斗争。这场斗争决定在21世纪是由文明，还是由野蛮，来主宰世界。这种长期斗争的心态肯定会对消费者心理有很大影响。从消费者心理来看，消费者对游戏软件的需求还会比较强烈，但对新的游戏机的购买欲望将极大降低。因为在危机的阴影下，人们不会花钱去升级更新硬件。因为升级更新不是必须的，而是一种奢侈，是在和平时期心理上和家庭财政上都有安全感的时候才会进行的投资。但软件不同，当人们花钱买电影票或者游戏的时候，人们的目的是为了慰藉。这种慰藉在危机时是必须了，而不是奢侈。形象地说，就是在萧条时期，不会建新的电影院了（硬件），但现有的电影院场场会爆满（软件）。

市场分析数据证明了这一点：在9.11之后的一周，游戏软件的销售下降了20%，但马上就反弹起来，基本恢复到正常水平，最近还增加了6%到13%。原因是危机中人们出门少了，花大钱的地方少了，就去买游戏来消遣。



但硬件的销售就不乐观。在恐怖事件过后的一周，美国广播公司（ABC）晚间新闻的商业分析部分就着重介绍了任天堂的NGC在日本的发售。播音员说这是恐怖事件对电子娱乐业影响的第一个集中显现——NGC的发售不如人意，人们显然没有心情去购买新的电子娱乐器件。需要说明一点的是：日本人没有在恐怖袭击后象某些国家的国民那样抚掌大笑，因为他们明白这次攻击不仅是针对美国的，而是对维系整个现代文明所赖以生存的规则的破坏和威胁。西方各国之间已经形成了这种一荣俱荣，一损俱损的关系。这种紧密联系包括市场、社会、民众心理和信念、政策认同等。由于一国出了事必然影响另一国，一个国家市场动荡必然波及其他国家市场，西方各国之间必然要更团结和相互帮助。

对SONY来说，由于PS2已经实现了一定的装机量（全球接近2000万台），它的工作的重点显然是软件。即使受到危机影响，PS2硬件卖得不好，对SONY来说也不是大问题。因为它现在是要多卖软件才能有利润。但对任天堂和微软来说，局势则犹为严重。它们的主机还没有在美国发售，受到危机的影响，如果不能达成一定的装机量，后一步软件销售赢利就不可能实现。特别是这两种主机都是主要针对美国市场的。XBOX自不必说，任天堂的上一代产品N64在日本疲软但在美国强劲，NGC也必然把美国市场当作重点。

可以这么说：9.11恐怖事件这个变数的出现，使得NGC和XBOX在和PS2的对抗中，在短期内要处于很不利的地位，甚至雪上加霜。

从微软传来的消息说XBOX在日本的发售推迟到明年2月份，把北美发售日期推迟一周到11月15号。这表明：第一，微软知道日本市场是个硬骨头，最近NGC的行情也不好，所以等等再说。第二，北美9.11之后，必须花大力气才能重振其市场，微软必须先集中所有力量打好北美市场这一战。否则连根本重地都不保，何谈海外市场。第三，XBOX的生产可能遇到些问题，无法提供足够的供应。微软希望在圣诞季节销售100到150万XBOX。

而对于NGC，特别耐人寻味的一则新闻是：投放北美市场的首批NGC在网上4分钟之内被预定一空。这很容易理解——第一批发售所吸引的玩家，都是某主机的铁杆支持者。他们的购买欲望受到外部因素的影响很小。但发售几周后，是否能够吸引到非铁杆，即一般玩家，则是个大问题。任天堂由于有传统玩家群为后盾，开始发售肯定能有红火的场面，但是否能维持下去，则和美国政治经济社会前景有很大关系，也并不乐观。

对XBOX来说，没有自己的传统，没有任天堂那样的铁杆玩家群支持，肯定是一步一步都很困难，必须兢兢业业的。微软要花5亿美元宣传，具体效能如何，有待时日。

看来在9.11之后，XBOX和NGC也像人类文明一样要经受考验——生存，还是毁灭！现在真可谓游戏业的危急存亡之秋啊！

新闻短波

★ 世嘉近日宣布：网络版《樱大战》将分为《帝都VERSION》和《巴里VERSION》两个版本在今年12月发售。游戏系统沿袭3代的风格，角色囊括巴里、帝都两个华击团的全部13名成员。另外借助SEGA专用服务器，来自世界各地的樱迷还可以会聚一堂，在网络上聊天或进行迷你游戏。

★ 近来春风得意的KONAMI宣布：《幻想水浒传3》将于12月20日在PS2上发售。

★ DC热门赛车游戏《疯狂出租车》定于今年11月22日推出PS2版。尽管该作曾在DC上创下了不俗的销售业绩，但是能否得到PS2玩家的青睐还有待时间的验证。

★ 继GBA版《机战A》后，BANPRESTO又宣布在WSC上推出一款最新的机战游戏《超级机械人大战COMPACT For WonderSwan Color》。该作是WS版《机战COMPACT》的续作，预定今年12月13日发售，价格为4800日元。

★ ENIX的抢钱冷饭《DQIV》将于11月22日发售PS版，目标销量100万份。

★ 微软日前宣布，XBOX的发售日将延后一周，改在11月5日发售，而主机内置硬盘的容量也由原先的10G下调为8G。

★ 在好莱坞男星中片酬排行第三，事业达到顶峰的成龙即将亮相GBA。开发商Activision准备把卡通影集《Jackie Chan Adventures》改编为GBA游戏。

★为了纪念PS2出货量突破2000万台，SCE

决定推出红、银、蓝、白、黄 5 款不同颜色的限定版主机。据悉每种颜色的限定版主机将只发售 2000 台，分别向日本、北美和欧洲地区各推出 666 台，售价统一为 50000 日元。这批限定版 PS2 于今年 11 月 8 日接受预约，12 月 21 日正式发售。

★ KONAMI 近日宣布：将会在 NGC 上推出人气足球游戏系列的最新作《实况 WORLD SOCCER 2002》但是现在还没有公布发售日期和价格。

★ PS2 专用键盘 SCPH－10240 及鼠标 SCPH－10230 已于 9 月 20 日发售，售价分别为 4000 日元和 3000 日元。专用键盘和鼠标均以黑色为主，上面印有深蓝色的 PS2 字样，与主机的色调保持一致。

★ 受尽狭小液晶画面磨难的 GBA 玩家终于迎来了解放，最近日本出现了一种能够将 GBA 与电视连接的输出端子，这样玩家就可以用电视的大屏幕进行 GBA 游戏，不过这种 GBA 专用的输出端子目前尚未投入市场。

★ 日本电脑娱乐软件协会（CESA）今天宣布：由于东京游戏展的参观人数逐年递减，原本一年两届的东京游戏展将削减为一年一届，改在年中召开，至于召开地点、展会形式等细节目前正在商讨中。

★ 据截稿前得到的消息，截止 10 月 16 日上午 9 时，GBA 全球出货量突破 1000 万台。

～本次秋季游戏展消息汇总～

★ 10月 12 日，世嘉在幕张展览新馆附近的国际会议中心召开了 "SEGA CONSUMER CONFERENCE 2001"。届时，COO 香山哲发表了 "2003 年全球销售 3500 万份世嘉软件" 的豪言壮语！他同时指出，要达成上述宏伟目标世嘉必须做到以下几点：1. 开发适合不同地区玩家口味的软件；2. 加大宣传力度；3. 将家用主机的名作移植到 PC；4. 努力开发新的游戏类型；5. 与其他厂商密切协作 最大限度的利用世嘉丰富的软件资源。

★ 世嘉宣布：截止到今年 11 月，北美 DC 完成最后一次出货后，全球累积产量将达到 1000 万台。由于硬件停产，软件购买力大幅下降，《NFL2K2》、《NBA2K2》、《WSB2K2》和《太空频道 2》将不在小卖店内销售，DC 玩家只能通过网络预约。

★ 微软与世嘉达成了令索尼和任天堂羡慕不已的"战略合作伙伴"关系！在 TGS 秋季展上，铃木裕本人亲自宣布：美版《莎木 2》将成为 XBOX 的独占游戏！而且 AM2 还有多款 XBOX 游戏正在开发中，据 SOA 的可靠消息，AM2 正在为 XBOX 开发一块街机互换基板，其第一款游戏将是 1986 年使铃木裕一举成名的《OUT RUN》二代。至于 AM2 以外的世嘉子公司，除 SONIC TEAM 的《PSO》之外，SMILEBIT 的射击版《铁甲飞龙》正统续作、《JSRF》、以及 HITMAKER 的《疯狂计程车 3》等，都成为了业界关注的焦点。

★ 备受瞩目的 PS2 版《VF4》终于在本次展会上露面，但是从目前公开的画面看，PS2 版的移植度仅为街机版的 75%～80%。好在 PS2 版《VF4》的发售日已经确定在明年 1 月 31 日，PS2 玩家不必担心世嘉出尔反尔，将《VF4》转会 XBOX 了。

★ 凭借《DQ7》荷包鼓鼓的 ENIX 在展会上公布了 PS2 版《星海传说 3》和 GBA 版《特鲁内克大冒险 2·不可思议的地下城》的展示动画，从公布的画面看，这两款游戏都值得玩家期待。

★ XBOX 事业部部长大浦博久在展会上得意洋洋的宣布：目前全球已有 300 家游戏开发商加盟了 XBOX，共 150 款 XBOX 游戏正在紧锣密鼓的开发中。在展会的最后一天，比尔·盖茨也亲临现场，并大放厥词为 XBOX 造势。



★ 光荣与元气在展会上宣布加盟 XBOX，并公开了对应游戏《信长野望·岚世纪》与《斩·歌舞伎》，魔盒的魔力再次得到了强化。

★ 广井王子宣布：由于担任神崎瑾配音的日本著名声优富泽美智惠引退，一时又无法找到合适的顶替者，因此容貌艳丽、穿着大胆的神崎瑾将有可能无缘系列的最终作《樱大战 4》……

★ 近况窘迫的史克威尔在本次展会上公开了网络游戏《FF11》的最新影像及标题 LOGO，并在展会现场募集 PlayOnlineβ 版的测试人员。

★ 展会上，一些韩国厂商的游戏竟然被许多玩家误以为是日本大厂开发的作品。在政府的扶植下，高丽国的游戏制作水平已经今非昔比。

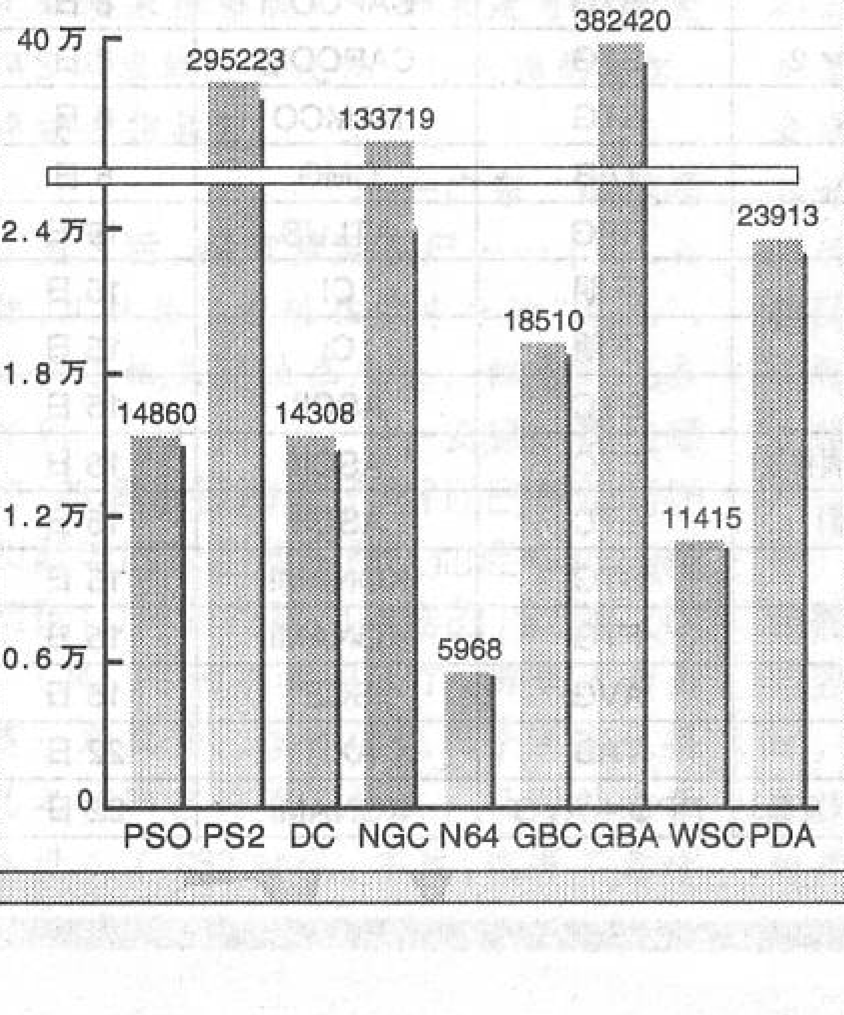
★ 据主办方 CESA 透露：本次秋季游戏展总参观人数为 12 万 9626 人，较上一届的 11 万 8086 人有所提高，但与 15 万浏览者的目标相比仍有相当差距。

本期"新闻眼"得到了编辑天师、莱因与风林的大力协助，特此致谢！

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机周间销量统计

（统计时间 8 月 19 日～9 月 16 日）



日本市场各机种软件周间发卖比例

（统计时间 8 月 6 日～9 月 9 日）

2001.8.6～8.19	2001.8.27～9.2
1.PS2：市场份额 36.6%	1.PS2：市场份额 61.2%
2.GBA：市场份额 25.2%	2.GBA：市场份额 13.8%
3.PS：市场份额 11.3%	3.DC：市场份额 10.5%
4.DC：市场份额 10%	4.PS：市场份额 7%
5.GB：市场份额 8.7%	5.GB：市场份额 5.2%
6.N64：市场份额 8.2%	6.N64：市场份额 2.4%

2001.8.20～8.26	2001.9.3～9.9
1.PS2：市场份额 60.8%	1.PS2：市场份额 61.1%
2.GBA：市场份额 24.5%	2.GBA：市场份额 13.8%
3.PS：市场份额 6.8%	3.DC：市场份额 10.5%
4.GB：市场份额 4.3%	4.PS：市场份额 7%
5.N64：市场份额 1.4%	5.GB：市场份额 5.2%
6.WS\DC：市场份额 1.1%	6.N64：市场份额 2.4%

热门软件："皇牌空战 4、"黄金的太阳"、"魔颤"

业界关键数字

57 公尺

一向挥金如土的微软在东京秋季游戏展上搭建了一个史无前例的巨型摊位，占地地面积 57 公尺，差不多赶上了一个足球场的大少。展区内有 148 台供玩家试玩的 XBOX（29 余款 XBOX 新作）和一个小型的 3D 音效剧场 "5.1ch SOUND LAB"，气焰相当嚣张。



← 灯光迥异。微软展区内

2001年11月新作发售表

推荐作	
勇者斗恶龙 IV 被引导者们(PS)	POWER SMASH 2(DC)
郑问之三国志(PS2)	任天堂明星大乱斗 DX(GC)
合金装备 索利德 2(PS2)	街霸 ZERO3↑(GBA)

■ PLAYSTATION

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
流行音乐 5 加强版(暂定名)	ポップンミュージック 5 プラス(假题)	SLG	KONAMI	15 日
东京魔人学园外法贴	东京魔人学园外法帖	S・RPG	AIE	15 日
东京魔人学园外法贴 特别限定版	东京魔人学园外法帖 特别限定版	S・RPG	AIE	15 日
流行音乐 5	ポップンミュージック 5	SLG	KONAMI	15 日
海里克斯	ヘリックスフィアエフェクト	不明	AI	22 日
勇者斗恶龙 IV 被引导者们	ドラゴンクエストⅣ 导かれし者たち	RPG	ENIX	22 日
钻地小子 伟大版	ミスタードリラーグレート	ACT	NAMCO	22 日
ZANACXZANZC	ZANACXZANAC	STG	COMPAL	29 日
SL 3 合 1 系列 趣味方块 1・2・3	SuperLite 3in1 シリーズおえかきパズル 1・2・3	PUZ	SAKUSES	29 日
SL 3 合 1 系列 猜谜 1・2・3	SuperLite 3in1 シリーズクロスワード 1・2・3	PUZ	SAKUSES	29 日
SL 3 合 1 系列 数独 1・2・3	SuperLite 3in1 シリーズ数独 1・2・3	PUZ	SAKUSES	29 日
SL 3 合 1 系列 武当少林	SuperLite 1500 シリーズ Wu－Tang SHAOLIN STYLE	PUZ	SAKUSES	29 日
SL 3 合 1 系列 拖尼霍克的滑板	SuperLite 1500 シリーズトニーホークのプロスケーター	PUZ	SAKUSES	29 日
喜剧之王在夏威怡	ハッピージョギング・イン・ハワイ	SLG	D3	29 日
宇宙奥特曼 勇者的气概	ウルトラマンコスモス 勇者のちかい	ETC	BANDAI	29 日
宇宙奥特曼 勇者的气概 限定版	ウルトラマンコスモス 勇者のちかいキッズステーションコントローラセット	ETC	BANDAI	29 日
小格利由安	クレヨンしんちゃんオラとおもいでつくるゾ!	不明	BANDAI	29 日
小格利由安 限定版	クレヨンしんちゃんオラとおもいでつくるゾ!キッズステーションコントローラセット	不明	BANDAI	29 日
机器猫 秘密口袋乐园	ドラえもんひみつのよじげんポケツト	不明	BANDAI	29 日
机器猫 秘密口袋乐园 限定版	ドラえもんひみつのよじげんポケツト キッズステーションコントローラセット	不明	BANDAI	29 日
美少女战士世界	美少女战士セーラームーンワールド ちびうちとたのしいまいたち	ACT	BANDAI	29 日
美少女战士世界 限定版	美少女战士セーラームーンワールド ちびうちとたのしいまいたちキッズステーションコントローラセット	ACT	BANDAI	29 日
LEGO LEGO 的世界	LEGO レコのせかい	不明	BANDAI	29 日
大熊普先生的森林 1・2・3	くまのプーさん森のなかまと 1・2・3	不明	ATLUS	11 月
大熊普先生的森林 1・2・3(手柄同捆版)	くまのプーさん森のなかまと 1・2・3(コンローラー同捆版)	不明	ATLUS	11 月
米奇的同伴们 各种快乐的游戏	ミッキーとなかまたちかずあそびいろいろ	ACT	ATLUS	11 月
米奇的同伴们 各种快乐的游戏(手柄同捆版)	ミッキーとなかまたちかずあそびいろいろ(コントローラ同捆版)	ACT	ATLUS	11 月
今夜也有千两箱!! 2001	今夜も千両箱!!2001	SLG	YSS	11 月
心跳娱乐 Lovely Star	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	不明	EE	11 月
洛克人 X6	ロヅクマン X6	ACT	CAPCOM	11 月
私立凤凰学园 3 年纯真组	私立凤凰学园 3 年纯真组	ACT	J・WING	11 月
DX 人生游戏 IV	DX 人生ゲームⅣ	TAB	TAKARA	11 月
人鱼季节	マーメイドの季节	AVG	GAME BLG	11 月

■ PLAYSTATION 2

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
郑问之三国志	郑问之三国志	SLG	GAME ARTS	1 日
武装生存者 2 生化危机代号:维罗尼卡	ガンサバイバー2 バイオハザード:ベロニカ	STG	CAPCOM	8 日
武装生存者 2 生化危机代号:维罗尼卡光枪 2 同捆	ガンサバイバー2 バイオハザード:ベロニカウイズガンコン 2	STG	CAPCOM	8 日
时间危机 2	タイムクライシス 2	STG	NAMCO	8 日
麻雀霸王 雀庄战斗	麻雀霸王 雀庄バトル	TAB	CMG	8 日
BUSIN～Wizardry Alternative～	BUSIN～Wizardry Alternative～	RPG	ATLUS	15 日
感觉马戏团	フライングサーカス	不明	CI	15 日
感觉马戏团(手柄同捆版)	フライングサーカス(プロポ型コントローラ同捆版)	不明	CI	15 日
人面鱼～禁断的宠物～伽萨博士的实验岛	シーマン～禁断のペット～ガゼー博士の実验岛	ETC	ASCII	15 日
人面鱼～禁断的宠物～伽萨博士的实验岛(麦克同捆)	シーマン～禁断のペット～ガゼー博士の実验岛(シーマイク・コントローラ同捆版)	ETC	ASCII	15 日
人面鱼～禁断的宠物～(麦克与原创资料同捆)	シーマン～禁断のペット～ガゼー博士の実验岛(シーマイク・コントローラ・オリジナル同捆版)	ETC	ASCII	15 日
THE 警察官 新宿 24 小时	ザ・警察官 新宿 24 时	STG	KONAMI	15 日
日本相扑协会公认 日本大相扑 格斗篇	日本相扑协会公认 日本大相扑 格兰编	FTG	KONAMI	15 日
正义的我方	正义の味方	AVG	SCE	15 日
牌交易	牌チエンジヤン	TAB	AXIT	22 日
东京冒险～失踪宝石的秘密～(暂定名)	アドベンチャーオブ东京ディズニーシー～失われた宝石の秘密～(反题)	RPG＋AVG	KONAMI	22 日

注:以上发售表的统计时间为 10 月 13 日,表中游戏的发售日有变动的可能性。

回忆之影	Shadow of Memories(コナミザベスト)	AVG	KONAMI	22日
冒险时代活剧 伍佑卫门	冒险时代活剧ゴエモン(コナミザベスト)	A・RPG	KONAMI	22日
疯狂出租车	クレイジータクシー	RAC	SEGA	22日
SIMPLE 2000系列 Vol.2 THE 团队游戏	SIMPLE 2000シリース Vol.2 THE バーティーゲーム	不明	D3	22日
爱的喷射攻击 超级网球运动员们	ラブスマッシュ!スーパーテニスプレイヤーズ	SPG	D3	22日
梦的音乐盒 disc1	ドリームオーティションスーパーヒット disc1	ETC	PSSC	22日
梦的音乐盒 disc2	ドリームオーティションスーパーヒット disc2	ETC	PSSC	22日
夏耐马伏斯电影大全	シネマサーフイン洋画大全	ETC	BISOFT	22日
ESPN 冬季X运动 2002(暂定名)	ESPN winter XGames Snowboarding2002(反题)	SPG	KONAMI	29日
合金装备 索利德2自由之子	メタルギコソリッド2サンズ・オブ・リバテイ	战术谍报 ACT	KONAMI	29日
雷盖亚传说	レガイアデュエルサーガ	RPG	SCE	29日
迪西塔・侯姆斯	ディジタル・ホームズ	不明	ACW	29日
罪恶工具 X PLUS	ギルティギア ゼクス Plus	FTG	SAMMY	29日
罪恶工具 X PLUSDX 盒子	ギルティギア ゼクス Plus DX パック	FTG	SAMMY	29日
多罗与假日	トロと休日	ETC	SCE	29日
NP系列 Vol.1日本职业麻雀联盟公认 真正的职业麻雀	NICE PRICE シリーズ Vol.1日本プロ麻雀连盟公认 本格プロ麻雀	TAB	DK	29日
NP系列 Vol.2真正的麻雀指南	NICE PRICE シリーズ Vol.2本格将棋指南	TAB	DK	29日
合金装备 索利德2自由之子 特别包装版	メタルギアソリッド2サンズ・オブ・リバテイ プレミアムパッケージ	战术谍报 ACT	KONAMI	29日
吉德	シード	不明	ACW	上旬
FIFA2002 通往FIFA世界杯之路	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	SPG	EASPORT	中旬
Rez	Rez	STG	SEGA	11月
铁手套 黑暗遗产	GAUNTLET DARK LEGACY	FTG	MDE	11月
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2	不明	MDE	11月
太阁立志传Ⅳ	太合立志传Ⅳ	SLG	KOEI	11月
SUNRISE 英雄谭 2	サンライズ英雄谭2	RPG	SUNRIS	11月
全明星职业 RING Ⅱ	オールスター・プロレスリングⅡ	FTG	SQUARE	11月
恐怖模拟	ブラボーミュージッククリスマスエディション	ETC	SCE	11月
EX 亿万长者游戏	EX 亿万长者ゲーム	TAB	TAKARA	11月

■ DREAMCAST

POWER SMASH 2	POWER SMASH 2	SPG	SEGA	15日
SNK 最佳买品 月华剑士 最终编辑	SNK BEST BUY 月华の剑士 Final edition	FTG	SNK	22日
菱形的心	プリズム・ハート	AVG	KID	29日
菱形的心 限定版	プリズム・ハート初回限定版	AVG	KID	29日
Rez	Rez	STG	SEGA	11月
井上凉子	井上凉子~ラストシーン~	AVG	DETAM	11月

■ GAMECUBE

任天堂明星大乱斗 DX	大乱斗スマッシュプラザーズ	FTG	NINTENDO	21日
FIFA 2002 通往FIFA世界杯之路	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	SPG	EA・SQUARE	中旬

■ GAMEBOY

仰天的人	仰天人间バトシーラー~ドクトルガイの野望~	SLG	KONAMI	1日
巴克塞尔 α	バグサイト・アルファア	不明	SMALSOFT	2日
巴克塞尔 β	バグサイト・ベータ	不明	SMALSOFT	2日
很好系列4 有趣的沙漠	なかよしく、きんぐしりっず④たのしいデザート	不明	MTO	16日
迅猛机械 猛赛车	チキチキマシン猛レース	RAC	CS	22日

■ GAMEBOY ADVANCE

侏罗纪公园3 失落的基因	ジュラシックパークⅢ~失われた遗传子~	ACT	KONAMI	1日
友情的高尔夫	友情のビクトリーゴール 4v4 岚 GET THE GOAL!!	SPG	KONAMI	15日
东京冒险	アドベンチャーオブ东京ディズニーシー	ACT	KONAMI	22日
咕噜咕噜	ぐるロジチヤンプ	不明	CB	29日
街霸 ZERO3↑	ストリートファイターZERO3↑(アッパー)	FTG	CAPCOM	30日
好复杂呀	まじこね	ECT	SOFT MAX	30日
ZOIDS SAGA	ZOIDS SAGA	不明	TOMY	30日
激斗!	激关!カーバトラーGO!!	不明	BIS	30日
机械化军团	机械化军队	不明	NAMCO	11月
三国志	三国志	SLG	KOEI	11月
亿万的长者	亿万长者ゲームのつとり大作战!	TAB	TAKARA	11月

注:以上发售表的统计时间为10月13日,表中游戏的发售日有变动的可能性。

美年达中国电玩榜

本月"美年达中国电玩榜"统计时间为 2001 年 9 月 1 日 ~ 9 月 30 日,这期间共收到有效选票 3500 票。

以下排行榜中,"昔"一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次;其中"新"表示该游戏第一次上榜,"再"表示该游戏再次上榜。

家用游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG 为什么还不下榜呢?(天津 李培)	2460
2	5	莎木 一章·横须贺 机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE 原崎望长的像村姑。(大连 赵博)	1322
3	3	生化危机 3~最终逃脱 机种:PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG 追着丧尸 MM 满街跑……(长沙 严小杰)	1308
4	6	最终幻想 9 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG 如果我有尾巴……(天津 冬冬)	1178
5	4	超级机器人大战 α 机种:PS 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 不动用金手指就对不起自己!(北京 孟浩)	1135
6	2	实况胜利十一人 2000 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:SPG 我竟然玩坏了好几张碟?(上海 张晓)	932
7	8	寄生前夜 2 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG+AVG 以前她是最恶心,现在"寂静岭 2"比她还恶心!(南京 韩文)	818
8	18	最终幻想 10 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 尤娜为什么喜欢提达呢?不可思议。(河北 张迪)	797
9	9	永恒传说 机种:PS 厂商:NAMCO 类型:RPG 越来越差了。(南京 张佳)	733
10	12	恐龙危机 2 机种:PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG 不知道会不会出"恐龙危机对生化危机"。(海南 李斐)	660

序	昔	游戏名称	计票
11	14	樱大战 3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	641
12	10	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、AVG)	575
13	13	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	532
14	新	莎木 2 (DC、SEGA、FREE)	519
15	21	实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	468
16	16	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	460
17	7	口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG)	457
18	22	格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG)	423
19	11	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	373
20	17	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	356
21	15	尤多娜英雄战记 (PS、ENTER BRAIN、SLG)	345
22	30	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG)	336
23	19	射雕英雄传 (PS、SCEI、RPG)	319
24	23	仙剑奇侠传 (SS、大宇、RPG)	302
25	29	合金弹头 X (PS、SNK、STG)	266
26	再	生化危机 (PS、CAPCOM、AVG)	264
27	新	黄金太阳 (GBA、NINTENDO、RPG)	246
28	20	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	245
29	25	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	236
30	24	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAG)	221

填写选票的注意事项:A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜";C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	4	最终幻想 XI 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:网络 RPG 发售日:2002 年 3 月预定	2067
2	新	勇者斗恶龙 IV ~ 被引导者们 机种:PS 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2001 年 11 月 22 日	1645
3	5	合金装备 2 ~ 自由之子 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:2001 年 11 月 29 日	1521
4	1	樱大战 4 ~ 恋爱吧! 少女们 机种:DC 厂商:SEGA 类型:SLG + AVG 发售日:2002 年春预定	1288
5	9	任天堂全明星大乱斗 DX 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:ACT 发售日:2001 年 11 月预定	1155
6	2	星海传说 3 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	954
7	新	动物之森 + 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:RPG 发售日:2002 年 12 月 14 日	629
8	7	鬼武者 2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2002 年 3 月 7 日	601
9	新	PIKMIN 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:SLG 发售日:2001 年 10 月 26 日	583
10	再	生化危机 0 机种:NGC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:未定	549

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量
1	皇牌空战 4 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:STG 发售日:2001 年 9 月 13 日	217501 总:同上
2	吉翁最前线 ~ 机动战士高达 0079 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:战略 ACT 发售日:2001 年 9 月 6 日	185109 总:同上
3	CAPCOM VS.SNK 2 ~ 百万之战 2001 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:FTG 发售日:2001 年 9 月 13 日	168531 总:同上
4	魔颤 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2001 年 8 月 23 日	149464 总:502132
5	路易鬼屋历险 机种:NGC 厂商:任天堂 类型:AVG 发售日:2001 年 9 月 14 日	116784 总:同上
6	莎木 2 机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE 发售日:2001 年 9 月 6 日	107202 总:同上
7	大众高尔夫 3 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:SPG 发售日:2001 年 7 月 26 日	98668 总:671469
8	CAPCOM VS.SNK 2 ~ 百万之战 2001 机种:DC 厂商:CAPCOM 类型:FTG 发售日:2001 年 9 月 13 日	88200 总:同上
9	啪啦啪啦啪 2 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:音乐 发售日:2001 年 8 月 30 日	78194 总:同上
10	实况棒球 8 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2001 年 7 月 26 日	61025 总:203500

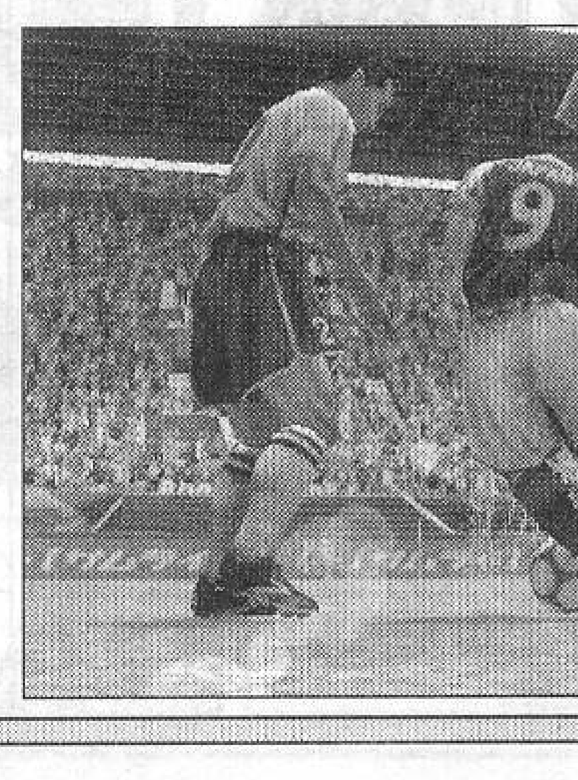
☆冷门不断爆，有哭也有笑……

●随着抽奖活动的开始，本期选票已经有所增加，但是由于结稿日期的问题，所以票数还不是很多。估计下期将持续增长。另外，抽奖活动已经进入了第二阶段，还没有参加的朋友不要错过机会啊。

●本期排行榜方面出现了令人兴奋的变化，SQUARE 的人气大作“最终幻想 10”继上期挤入前二十名后，本期再度迈过十个名次，挤入前十。依风林的看法，之所以会出现这种情况，除了 PS2 拥有量上涨以外，大量 FF 迷对自己心爱的厂商都投上了宝贵的一票也是其中原因。不过，是否能够掀翻“最终幻想 8”的船，我看未必。另外，新上榜的“莎木 2”与“黄金太阳”也都大跨步的向前突进，估计下期名次还会攀升。尤其是“莎木 2”尤其看好，挤进前十应该只是时间问题……

●10 月东京游戏展好戏连台，同时还有一系列令人惊讶的新闻爆出。这之中最引人关注的无疑就是 SEGA 与微软形成战略联盟以及 SQUARE 被 SCE 购入 19％的股份。而且，令人哭笑不得的是，曾经低迷的世嘉终于从泥沼中走出，软件开发实力尽显，不仅遍地开花，而且大作频频。反观 SQUARE，似乎就没有什么吸引人的游戏出现了……

→NINTENDO 玩转美国！尽管 NGC 的首发出师不利，不过在欧美的预定方面却出现了令人惊喜的情况。在短短 4 分钟里，所有的 NGC 全部预定一空，瞠目之余，也对任天堂在欧美的人气再度肯定。





日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想X（PS2、SQUARE、RPG、2K1.7.19）	1988
樱大战3～巴黎的燃情岁月（DC、SEGA、SLG、2K.3.22）	694
勇者斗恶龙7（PS、ENIX、RPG、2K.8.26）	403
塞尔达传说～时之笛（N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21）	222
魔颤（PS、CAPCOM、ACT、2K1.8.23）	210
莎木2（DC、SEGA、FREE、2K1.9.6）	208
GT赛车3～A规格（PS2、SCE、RAC、2K1.4.28）	204
奥伽战争2（SFC、QUEST、S·RPG、不详）	199
街（SS、CHUNSOFT、AVG、不详）	196
最终幻想7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	186

日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
勇者斗恶龙7～伊甸的战士们（PS、ENIX、RPG、2K.8.26）	35117
最终幻想9（PS、SQUARE、RPG、2K.7.7）	28611
樱大战3～巴黎的燃情岁月（DC、SEGA、SLG、2K.3.22）	17886
永恒传说（PS、NAMCO、RPG）	14612
最终幻想X（PS2、SQUARE、RPG、2K1.7.19）	12711
最终幻想7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	12307
鬼武者（PS2、CAPCOM、ACT、2K1.1.25）	9043
不可思议的迷宫 风来西林2～鬼袭来！西林城～（N64、CHUNSOFT、RPG、97.1.31）	8774
异度装甲（PS、SQUARE、RPG、1998.2.11）	8423
奥伽战争2（SFC、QUEST、S·RPG、不详）	7918

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称（基板、厂商、类型）	得票
德比共有俱乐部2000（NAOMI、SEGA、SLG）	25200
铁拳4（SYSTEM246、NAMCO、FTG）	16733
VR战士4（NAOMI2、SEGA、FTG）	11887
CAPCOM对SNK百万之战2001（NAOMI、CAPCOM、FTG）	9233
机动战士高达～联邦对吉翁（NAOMI、CAPCOM、ACT）	8603
太鼓的达人2（SYSTEM12、NAMCO、音乐）	6850
对战麻将·全明星（不明、彩京、TAB）	6521
VR战士3·组队战（MODEL 3、SEGA AM2、3D－FTG）	6364
RACE ON（SYSTEM23、NAMCO、RAC）	5760
时间危机2（SYSTEM23、NAMCO、STG）	5138

欧美家用机游戏最新排行榜
游戏名称（机种、厂商、类型）
口袋妖怪 金（GB、NINTENDO、RPG）
EXTERMINATION（PS2、SCE、ACT）
口袋妖怪 银（GB、NINTENDO、RPG）
F1 2001（PS、SCE、RAC）
鬼屋魔影（PS、INFOGRAME、AVG）
笨小孩摔跤（PS、EA、SPG）
疯狂出租车（PS2、ACCLIM、RAC）
橄榄球（PS、EA、SPG）
F1 2001（PS、SCE、RAC）
MAT HOFFMAN'S PRO BMX（PS、ACTIVISION、SPG）

街机游戏当月排行榜	
游戏名称（基板、厂商、类型）	计票
97格斗之王（MVS、SNK、FTG）	148
99格斗之王（MVS、SNK、FTG）	142
合金弹头2（MVS、SNK、STG）	84
格斗之王2000（MVS、SNK、FTG）	70
合金弹头X（MVS、SNK、STG）	55
98格斗之王（MVS、SNK、FTG）	52
吞食天地2·赤壁之战（CPS1、CAPCOM、ACT）	35
合金弹头3（MVS、SNK、STG）	27
铁拳3（SYSTEM12、SNK、FTG）	12
打击者1945·2（不明、彩京、STG）	11

本月热门游戏



←本月销量榜排名第一！最著名的空中模拟射击游戏，在PS2上不仅画面大幅提升，游戏在音乐方面也值得称道。



→可以看成为是DC最强游戏的"莎木2"，情节极其感人，画面暴靓。玩家实不应错过。

以上排行榜中和"日本家用机月间销售排行榜"部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志2001年9月21日～2001年10月12日4期。其中"家用机游戏新作期待排行榜"及"日本家用机游戏当月排行榜"统计依据为"周刊ファミ通"杂志的2001年10月12日。

本期参与"美年达中国电玩榜"的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加"美年达中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

北京海淀	刘锐	上海闵行	乔徐平	福建厦门	洪松格	江西黎川	李跃辉	江苏镇江	赵凡
上海杨树浦路	杜文斌	山东淄博	殷凯	甘肃兰州	胡东明	浙江台州	周敏	广西南宁	邱淦
广东从化	肖睿	辽宁大连	亓晓峰	浙江温州	焦侠挺	福建武夷山	胡志全	广西柳州	许天虎
广东茂名	李超君	河北邢台	王立	广东连州	石倩川	吉林四平	严元哲	广东吴川	陈强
广东徐闻	蔡家英	广西柳州	植小波	天津北辰	张志勇	北京朝阳	朱小兵	山东淄博	张旭
四川成都	王翊	广东河源	黄少君	江苏苏州	居嘉阁	广西灵山	黄琮尧	广东深圳	何颖
四川邻水	陈皓	上海虹口	刘国庆	江苏常熟	张立华	辽宁大石桥	田苗	广东开平	邝毅翔
广西柳州	农永华	江苏苏州	李苇	浙江	董俊蔚	福建厦门	陈佳坚	黑龙江	丁超
上海吴淞	谢雁浚	辽宁大连	林高蔚	浙江象山	戴维宇	福建厦门	纪伟杰	上海宝山	周晔
海南海口	胡宗良	山东青岛	邹阳	辽宁丹东	刘孝人	福建福州	曾晓	四川宜宾	冷润

"两个革命的游戏与一台革命的主机"●一切不出编者所料，莎木 2、PSO 两大惊世巨作降落 XBOX！！！专司市场规划及厂商协力的 SOA 副总 CHARLES BELLFIELD 指出："这两部作品在依据 XBOX 的架构重新设计，并活用其超高技术特性诸如硬盘以及宽带等能力。细节处今后会公布。现在，无论铃木裕还是中裕司(天语：世嘉"双裕"，重拳出击！)，在为 XBOX 制作此二作品时弹精竭虑，但二人一定会将具有革命性的 GAMEPLAY(游戏性)呈现于 XBOX 平台。……"(见本页下面)



电脑战机 4(Cyber Troopers Virtual On ~ FORCE)

ARCADE | HITMAKER | 类型：对战 ACT | 发售日：2001 年 10 月下旬稼动

责编 XTT

世嘉街机有四个大的系列，它们是：VR 战士，达比赛马，足球射手，电脑战机。这里介绍的是战机最新版——进化时间长达三年的 FORCE(4)。

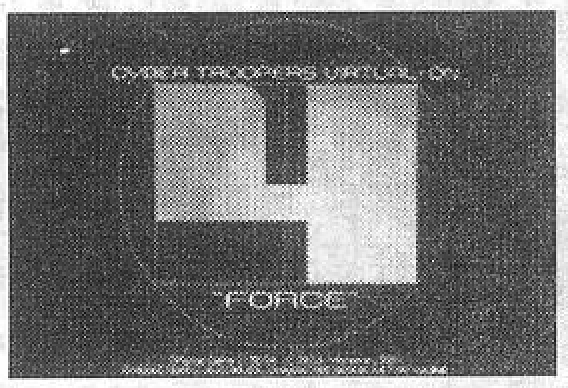
九大机体齐聚一堂！——出击准备完毕！

CUSTOM 基板(Hikaru)＋先进筐体＋机师专用卡片系统＋2on2 对战



电脑战机从 95 年诞生至今已经 6 年。本最新作开发时间即长达 3 年。用制作者的话说，本作是史上最高之"完全燃尽"的最高杰作。

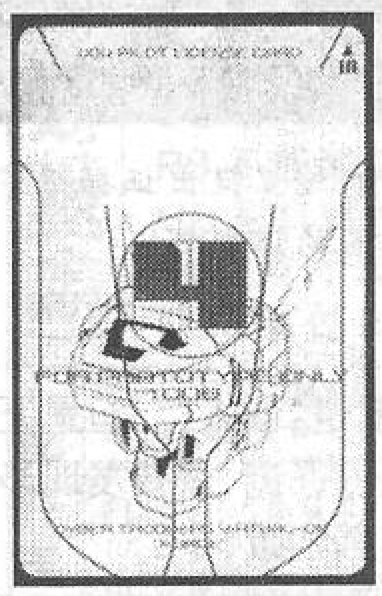
互重郎(Producer)和山下信行(Director)在回答记者"为什么不使用 NAOMI 系基板来开发"的疑问时指出，此番使用 CUSTOM 基板，乃是 NAOMI2 虽强，却很难实现"二对二"，而如果用 Hikaru，就可在挖掘基板潜力之后实现。



最大注目点：VO4 卡片系统

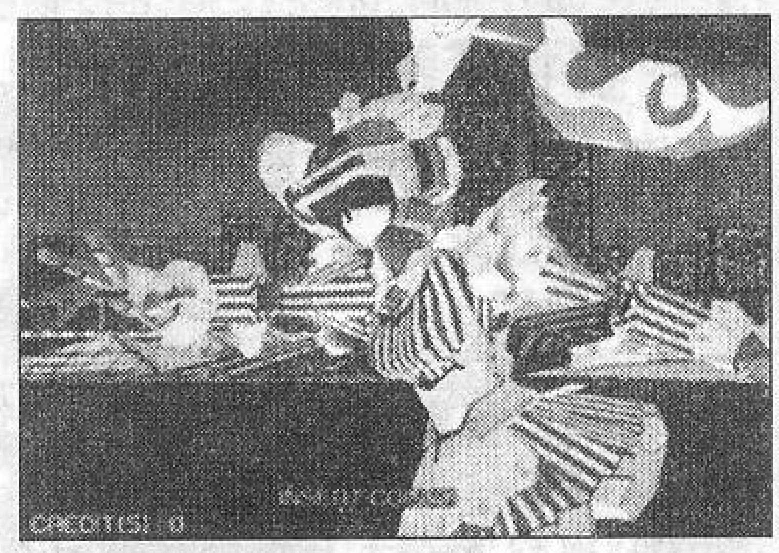
关于卡片系统目前判明的有：1、新机体的换乘(也包括机体新颜色)。2、阶级的赋与。这是指从候补生开始随着胜利而提升，它表示玩家实力，最高阶级是元帅。3、随时可以阅览卡片记录的资料，除战斗次数和胜率之类，还有记录总战斗时间和防御成功次数等资料。

闻名遐尔的"炸裂"级操纵感，结合 2on2 之后如虎添翼！



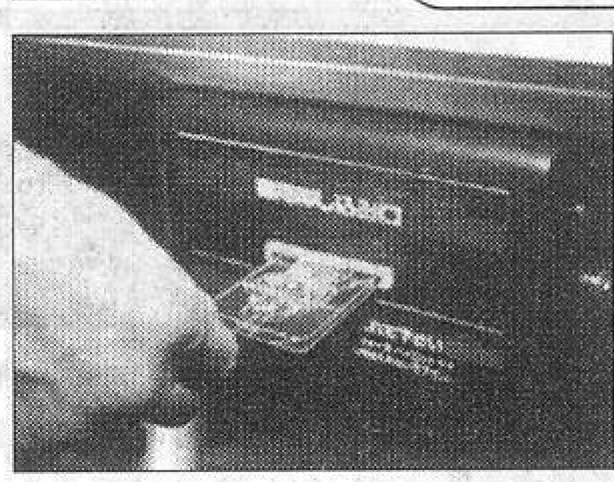
卡片系统和二对二，是新作两大要素。磁卡不仅会记录个人游戏资料，跟新机体和机体的赋与也有很大关系，其中，新机体又最受瞩目，因为它能给玩家带来更大的对战乐趣。虽然换乘新机体的机会因人而异，但跟战斗的胜负却没有关系。换句话说，就算没获胜，也有机会得到新机体，不过，新机体的性能也未必好。

●左图：这是实际使用的 VO4 卡片样本。上方的空栏会显示最初登录的驾驶员名字、使用机体和阶级。售价 300 日元，1 张卡约能使用 30 次。卡片使用流程见下面。



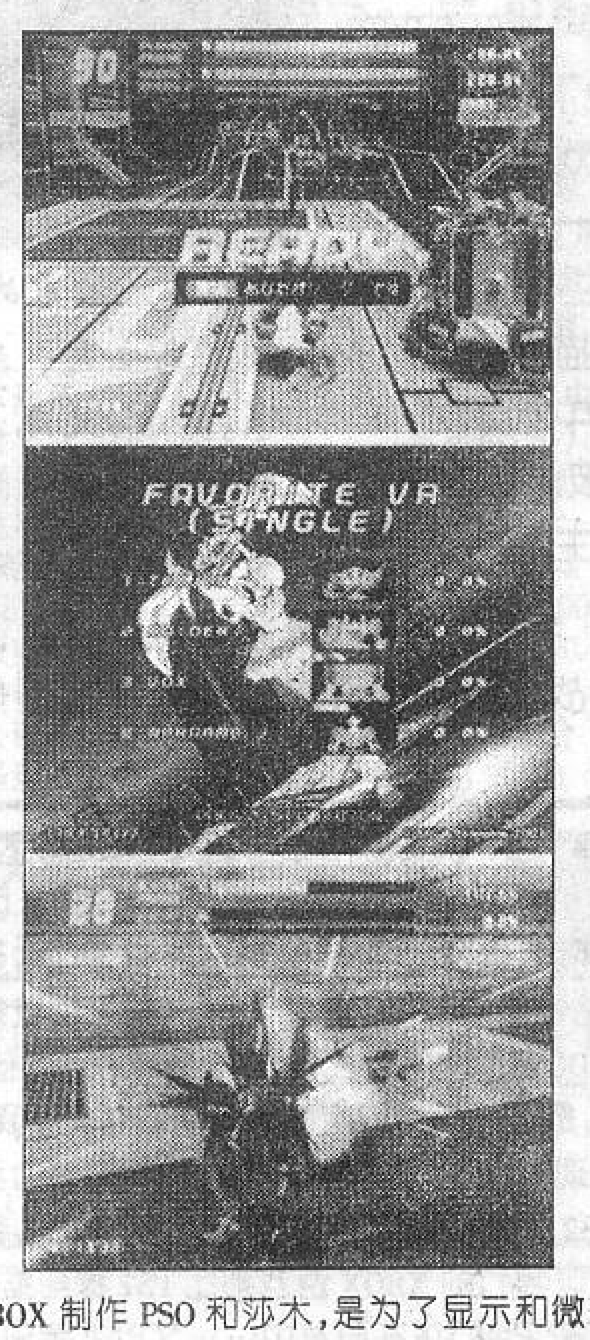


←筐体有外挂喇叭。





●上左：首先要在名为 VO4 端子的筐体购买卡片并决定驾驶员的名字和机体，然后将取得一张阶级为"候补生"的磁卡。其实这种系统早在之前举行的 LOCATION TEST 中即已经启用。●上中：插入卡片后再来游戏！当阶级提升或被赋与新机体时，画面会出现"紧急联络"的讯息，这时，要赶紧将卡片插入机台上的 VO4 端子(端子是免费使用的。由于卡片记录战绩，对战时可马虎不得，要加倍努力才行。可随时透过端子来确认自己战绩)。●上右：利用 VO4 端子可取得新机体，大概在你玩 20 几次时发生这种事件。只要接受司令部的紧急联络，就能选择是否换乘新机体，只是换过后就无法搭乘原来的机体。再者，游戏中除了机体的换乘和阶级提升之外，也会发生选择新颜色事件。



←电脑战机操作较为复杂，对战时非常刺激。这次九大机体分别为：BAL 系、ANGELAN 系、SPECINEFF13 系、FEI-YEN 系、APHARMDJ 系、HYZR 系、TEMJIN 系、RAIDEN 系、VOX 系等。由于机体个性完全不同，且高度拟人化动作，因此，画面华丽度高。



←TEMJIN 系的四种机体。此系可称为标配。最右方那家伙拥有比别人大三号的武器，看上去蛮强的样子。具体不明。

北美英文版莎木正式取消(注：欧版健在)●对于世嘉迷来说，相信这并不是梦的终结，好戏刚刚上演。SOA 指出，为 XBOX 制作 PSO 和莎木，是为了显示和微软公司的"战略伙伴"关系！作为今冬 XB 首批软件的重炮，游戏包装将打上 SEGA 品牌，而莎木 2 的市场运作资金则由比尔·盖茨先生慷慨解囊！(转下页)

（接上页）作为一个游戏制作人——●“铃木裕等人希望微软能够参与对自己作品的宣传，为此，明年将有一系列的重大市场活动为莎木 XB 版展开！”。“中裕司的全球 14 项大奖之 PSO，北美 XB 版和北美 PC 版皆由 MICROSOFT 一手进行市场运作。”、“微软为莎木投钱，XBOX 拥有莎木是理所应当。微软是我们‘伟大的’伙伴。”、“XB 版 PSO 的核心仍是协力杀敌，并无其他进化。我们现在还不能确定人们希望的读者语音交流、XB 专用键盘等是否能成为现实。”（见本页下面）

逆转裁判

卡普空带来的黄金殿堂游戏，虽然不一定适合国内 GBA 玩家，但我们却可以看到“游戏制作”选材思路之宽广超乎想像。

GBA | CAPCOM | 类型：法庭辩论 | 发售日：2001 年 10 月 12 日

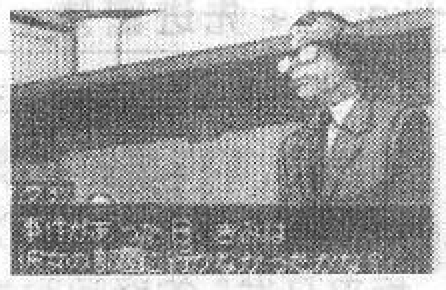
法官、被告、证人上演的一出好戏——10 月 12 日正式开庭

陷入危机的委托人。有罪无罪完全掌握在你的手上！

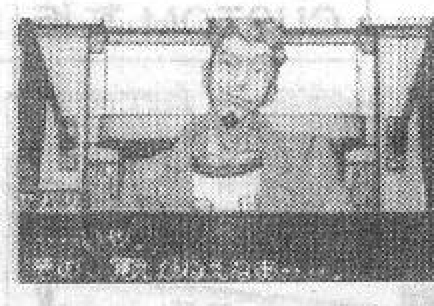


责编 XTT

为了拯救无辜的委托人不被诬陷入狱，同时也为了找出真正的犯人，玩家将要化身为菜鸟律师“成步堂龙一”然后一丝一毫的抽丝剥茧、最后解开事件的真相。游戏总共分成“侦探推理部分”跟“法庭辩论部分”，本次我们将会针对“法庭辩论部分”的流程来作详细的介绍。



↑控方的工作就是证明被告有罪，但是控方有时也会昧着良心做事。



↑看起来一幅吊儿郎当的被告。他对检方的“诱导询问”全无警戒心。



↑发现问题马上提出异议！接下来就让证据来说话吧！

■检察官方面的询问：游戏中的法庭基本上是由检察官、玩家的客户（被告）、法官、以及双方的律师所组成的。由于检察官会提出许多对被告不利的证据。因此当玩家发现控方发言有异时，玩家一定要马上提出异议。



↑对案发当天的情况作证的证人，总觉得他好像有什么地方不对劲……



↑终于轮到辩方发问了。其实……眼前的这名“证人”才是主犯！！



↑在这里提出证据拆穿证人的证词吧！

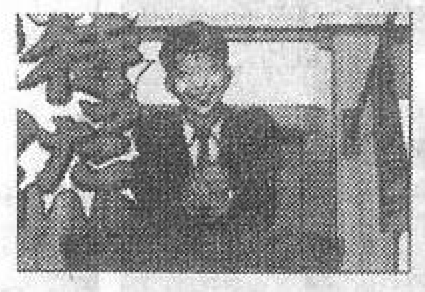
■询问证人：法庭上另一个不可或缺的人物就是“证人”。但是证人说谎的可能性也很高。因此玩家一定要仔细聆听证人的证词，只要发现矛盾点就要立刻反击。否则假证词对被告的杀伤力可是很高的哦！

委托人是特摄英雄“大江户战士”！

《逆转裁判》是由 4 个独立故事所组成的游戏。上面我们所介绍的是第一话“第一次的逆转”。接下来我们要介绍游戏中另一段小插曲——“大江户战士的逆转”。本段故事是描述一名在特摄片中饰演怪人的男子被杀，而特摄片的男主角被逮捕的剧情。当然，这次的玩家委托人正是饰演特摄英雄“大江户战士”的荷星三郎。玩家要如何证明他是无辜的呢？



↑在“大江户战士”事件中，除菜鸟主角，尚有荷星三郎等。其中，大泷九太是个 7 岁小男孩，他曾拿着数码相机进入案发现场，或许他……



↑发现证人的证词有误时，玩家必须立刻提出抗辩！



↑提出证据，将证人的证词全部推翻！



↑只要提出的证据正确的话，这场官司的胜利就十拿九稳了。

■证明对方说谎！：虽然玩家可以使用各式各样的指令来拆穿对方的谎言，但是这些指令也是有使用限制的。只要玩家在不正确的场合使用这些指令，游戏画面中的失误数就会增加。万一失误次数过多，那么下场就是最惨的“GAME OVER”……

世嘉与微软●“之所以‘抛弃’数目庞大的 DC 莎木迷，一来我们认为 XBOX 的买主中必有莎木迷，二来 XB 缺少这种 RPG 式游戏，而微软则是一个伟大的合作伙伴”、“39 美元的定价对 DC 版莎木来说是很不合适的，因为我们要对得起投在莎木 2 上的钱”、“为了让莎木系列能够生存下去，我们必须再寻觅一个平台。”、“高兼容性、宽松的开发环境，以及性能指标，结合微软公司为了莎木而表现出的积极肯干的执着，我特别要强调最后一点是我们把莎木移至 XBOX 的最关键最重要的原因。以上是我所能带给诸位的最佳答案了。”、“如果让我解释得更明确些——乃是因为莎木牵扯到我们公司做事的传统、历史以及技术层面等许多因素，我们想要继续莎木。”、“如果 DC 继续存在，绝无 XB 版莎木出现。但现在不是，而事实是我们必须做出正确判断并把莎木放在次世代平台中！这才是尽最大可能抓住北美莎木迷的办法。”、“世嘉，是不受任何约束的第三方软件商。我们的技术专家懂得如何挑选主机并为其制作游戏以吸引玩家。我们相信 XBOX，其技术带给我们重大机会，尤其是硬驱、图像表现力以及网络。……无疑，GC 也会为我们带来机会，你不可能怀疑它的价值、它的外形、它的目标市场，……GC 是一辆优异的战车，把我们带到另一批观众面前，而 PS2 的高装机量对我们当然也是机会，铃木裕正为 VF4 而忙碌……”、“到 2003 财年，我们会近乎平等地为所有平台做游戏。我要告诉你们很重要的一点，事实上，之所以我们的 XBOX 游戏都比 PS2 提前推出，恰恰是因为它们在 XBOX 上确实容易开发”、“相对于以上，我还要告诉各位一个不算重要的情报，XBOX 的街机架构我们正在研发中……”（以上全部发言，节选自 CHARLES BELLFIELD 接受 IGN 的采访，最后他对 DC 主机最高肯定，并不忘对 DC 玩家“疗伤”……）

GAMECUBE 独占！！！！ BIO HAZARD 全系列

NINTENDO GAMECUBE



责编/愿与丧尸共舞的风林

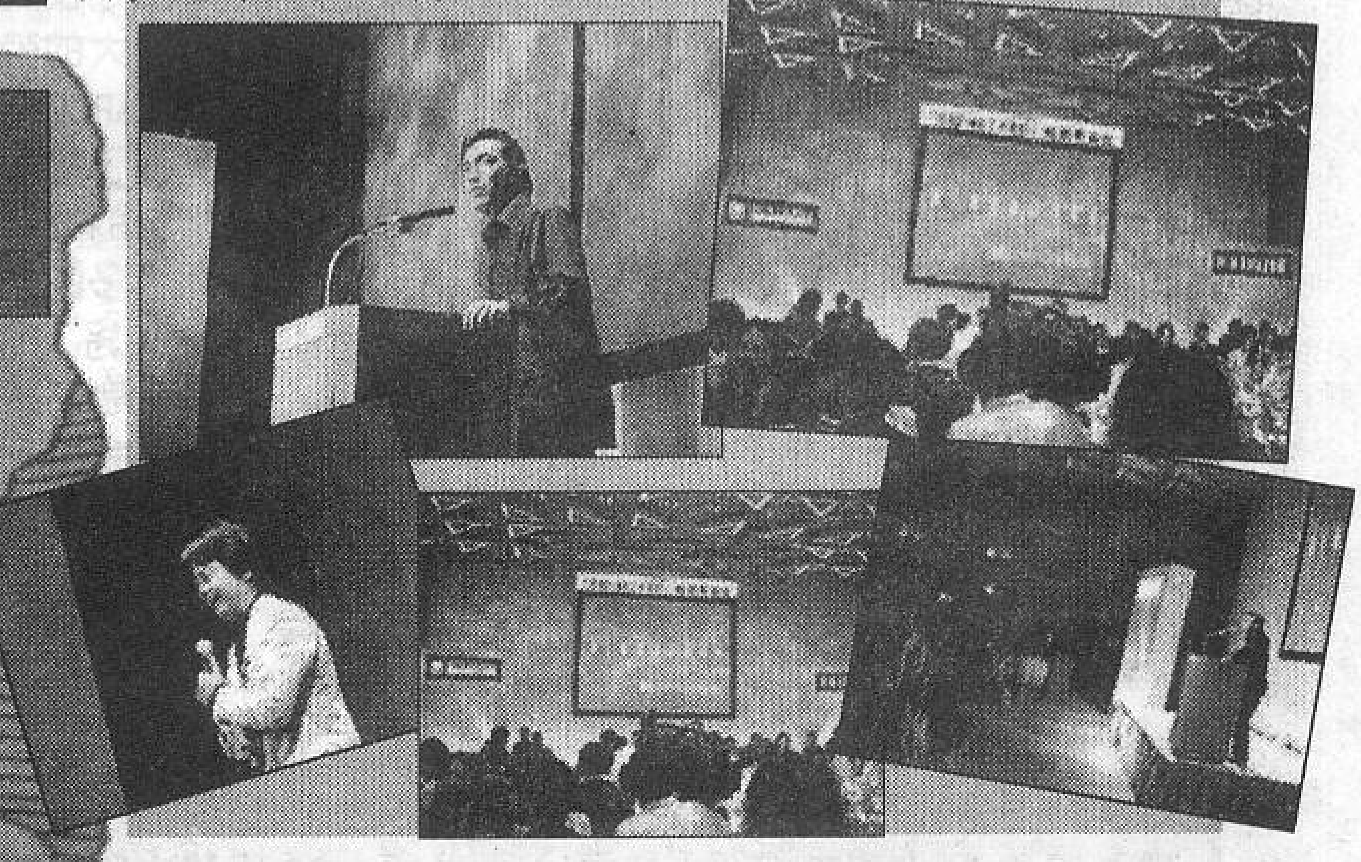
连续突袭 第一弹！！



生化危机 1

NGC	厂商：CAPCOM	类型：AVG
	发售日：2002 年 3 月 22 日预定	

取消 PS2 版"生化 4"的开发计划，所有的系列作品都转向任天堂新主机 NGC 上——这一惊天消息的发布实在是令几人欢喜几人忧。



↑战略发表会上人头攒动，宫本茂特别出席，三上真司被记者团团围住，影响力爆大！

从冷饭到"泛滥" 从独占到"垄断"





一直以来 CAPCOM 的招牌作"生化危机"都奉行多平台战略，以使得更多的玩家可以体验到 CAPCOM 其独巨匠心的作品。

不过这回 CAPCOM 却出乎所有人意料的宣布为 NGC 开发所有的"生化危机"系列游戏，同时也表示取消其他主机的"生化"作品开发计划。今后的"生化危机"游戏将全部转向 NGC 上开发，而且续作也将成为 NGC 独占的作品，不会推出其他版本。NGC 独占 BIO 的计划正式启动……

可以说，CAPCOM 能够做出如此举动实在是下了很大的决心。PS2 版的"生化 4"开发已经历时 2 年，此时的终止无疑 CAPCOM 自己也会受到损失。不过其仍旧毅然决然的让 NGC 独占"生化"所有作品，可见 CAPCOM 对任天堂主机的信赖与支持。今后的所有"生化危机"作品将只能在 NGC 上玩到，不知对广大玩家而言到底是好事还是坏事……

这也可以说是对 BIO 的垄断行为吧(笑)？



新要素：电闪雷鸣！！







这次绝不是冷饭！！

CAPCOM 的 NGC"生化"计划将按照 1、0、2、3、维罗尼卡、4 的顺序推出，本次发表会上就率先公布了 NGC 全部重新制作的 1。

以前，人们总是喜欢把 CAPCOM 称为冷饭大师，不过这回好像完全不是冷饭那么简单了。与其说 NGC 版的 1 是翻炒冷饭的话，倒不如说是一款全新的游戏！无论是画面还是故事方面都有相当部分的加强，三上真司也表示将会令"生化危机"在 NGC 上脱胎换骨。这从发表会上公开的影象中可以明显感觉到，的确是到了"面目全非"的进化程度。

可以看出，CAPCOM 并不希望业界形成一边倒的形式，事实上，如果真的出现一家独大的情况，这对于游戏开发商而言绝对不是一件好事。从 CAPCOM 鼎力支持 DC 的做法中就可以知道。

来个“生化危机MARIO”版怎么样？


宫本茂

我以前是不参加其他厂商的游戏发表会的，但是我想“生化危机”能够来到NGC上一定会取得巨大的成功，所以我这次破例参加了(笑)。我一直认为游戏一定要为玩家提供乐趣，但是现今很多游戏只是把制作力量集中在画面上，以至于最后厂商开发完毕后却发现与原来自己设想的主题完全不一样了，但也已经余事无补。NGC是一部可以完全展现制作人想法的主机。

当然，现在的游戏必须拥有华丽的画面，但是这不应成为使游戏失去乐趣的理由，这是我与三上真司达成的共识。虽然单纯的移植会比较简单，但是CAPCOM已经决心要在NGC上创造全新的“生化危机”游戏，所以任天堂也将给予其全力支持！

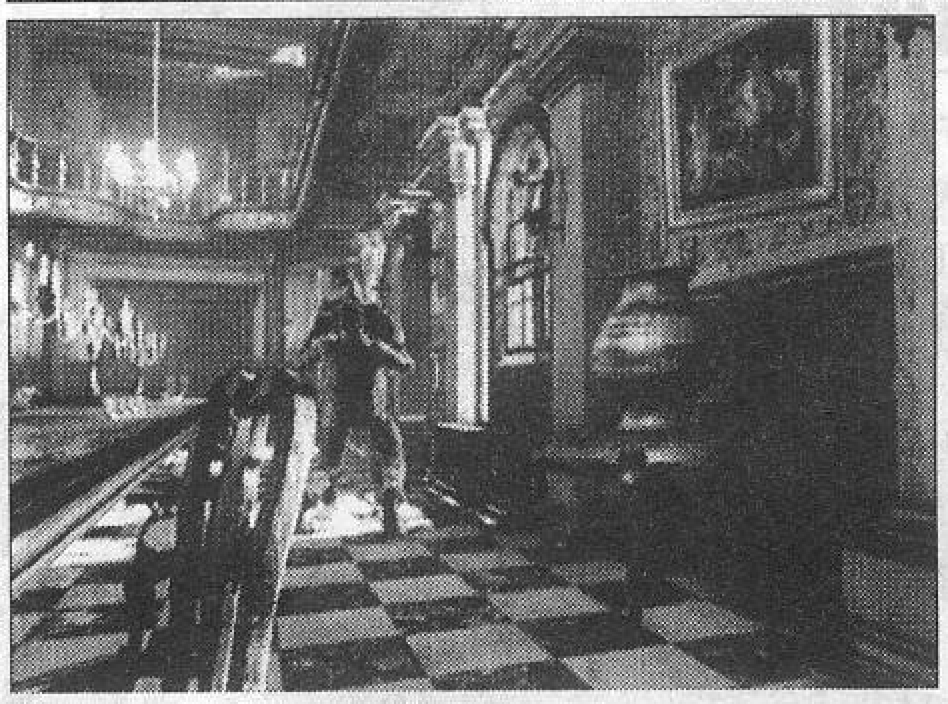
我该拿什么奉献给你，任天堂……


三上真司

很多人对我们将“生化危机”所有的作品放在NGC上推出感到很惊讶，但是我个人是很希望能够将全系列在同一个平台上制作的，而不在像以前那样多平台发展。同时，我已经发觉到了今后的游戏不能仅仅依赖于视觉上的冲击，游戏本身的乐趣于较与出色的画面更重要。我想如果不这样做的话，今后的游戏业一定会面临更大的危机，按照现在的发展模式必将使游戏公司难以生存下去。

今后CAPCOM也将与任天堂一样，为“有趣的游戏”为目标而努力。




↑场景的描绘大不一样了，视点都有了变化，与原作比绝对给玩家相当大的冲击，错过不能！

超逼真的画面就是这次NGC版带给我们最强烈的冲击！虽然本作的背景仍然是CG图片而并没有采用全多边形来制作，但是这种制作手法不仅延续原作，而且也节省了相当大的劳力。值得关注的还有本次CAPCOM对丧尸的描绘，简直逼真到了极点，每一个动作都表示得相当的细致。另外，本作中加入了相当多的新攻击动作，比如在紧急关头将刀刺入丧尸的身体……可见，除了追加剧情外，本作在各方面都会给玩家全新的体验！

虽然1被称为系列中最好的作品，不过就风林个人感情而言却最喜欢2，但是CAPCOM表示目前的计划是一代重新制作，2、3、维罗尼卡将只是“移植”，这主要是因为开发时间上的考虑。尽管如此，CAPCOM能够有这么大决心专注于一部主机开发仍然颇令人感动，这好像是逆潮流而动的做法啊(笑)！

CAPCOM就是这种厂商，绝非单纯追求经济利益，在软件分配上也可以看出该厂的独到之处，有远见对于有些厂商是很有必要的……

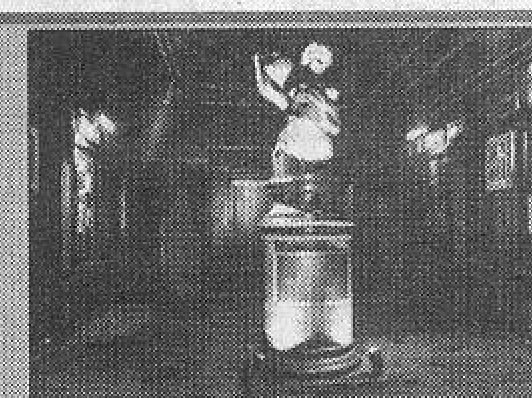
新系统——视点切换！！！

虽然本次全新翻做“生化1”并没有在技术上进行大改造(背景并非全多边形制作)，但是CAPCOM并没有因此而照搬戏路，系统方面更新很多。

而最关键的一点无疑就是视点的切换了！

原作中，只有玩家走到某一地点时背景才会切换，而玩家不能根据自己所处的位置来自由选择适合自己的视点。随着游戏的发展，CG场景也是越来越复杂，最后导致了玩家经常找不到出口或是难以看到想看的地方。所以，这次CAPCOM特别为NGC版加入了视点切换功能。在同一场景中，可以由玩家自己来选择视点。

这样做的好处就是使玩家可以方便的总揽全局，任何角落都可以看到，寻找隐藏道具也不必再毫无线索的“乱按”了。而且玩家面对敌人也可以更方面的做出反应，进行攻击。


←↓同一场景有多种变化，多种视点，实在是很“人性化”的设计。对玩家而言好处多多。






↑制作得更逼真的吉尔，面对危机是否还像当年一样英勇？

另一项值得关注的是如何用NGC的手柄创造出新的感觉？可以确定用Z键来举枪，不过习惯了PS式操作方法的玩友是否能够习惯NGC的键位设定呢？总之，希望可以有全新的体验就好了！



★特别专访——制作人小林

——本作的主题没有变化吗？

小林：“保持游戏的本质不变，其他方面自由发挥”就是我们在制作本作时的口号。这次的菜单选项有很大变化。

——为什么三上真司又回到了开发小组？

小林：因为许多当年参与制作的人员都已经对“生化1”时代的情况不大了解了，三上先生可以对开发细节上进行详细的指导。

——今回看到了主角克里斯的图片，那么女主角吉尔呢？

小林：现在已经公布了，但是还不是最终决定版。

——森林中克里斯一行遭到丧尸犬突袭的映像有改变吗？

小林：这点还不能透露，不过可以保证不会让大家失望。

——现在的开发状况是多少呢？

小林：开发了50%，生化的核心是恐怖，这次三上先生也特别强调本作一定要在恐怖上做足文章，绝对令FANS们有全新的惊栗感，成为最强恐怖游戏。请大家期待。





冒险之子又回来了

责编:365



DRAGON QUEST 4 ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

PS 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2001年内

当年FC上的终极作品现在以3D形式登场PS,激动与怀旧是否同时登场呢?

从未被复刻的经典版本此次以新形象登陆PS

本作主流程序是以章节来划分的,以往系列中使用的"马车"系统以及"AI自动战斗"系统等保留项目被加强后重新出现,而且其图像引擎采用了7代的3D系统,不但画面效果得到了增强(至少要比当年在FC上强化太多),而且凭借三维效果也使游戏的趣味性,譬如寻找宝物之类的内容得到强化。同时从7代保留下来的还有"同伴对话系统",而且随着开发的深入,说不定还会有更多亲切的内容出现。总之这次DQ4完全可以称得上是超越移植意义上的新作品呢!

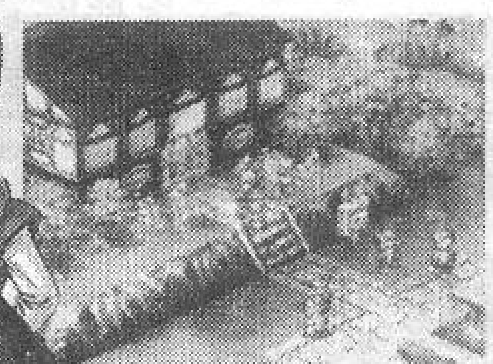


最大的特征

DQ4最明显的特征就是整个游戏是由5篇独立的章节来构成的。每个章节有不同的主人公,有不同的情节内容,但在整体上他们又都在同一个主题下进行着自己的冒险,演绎出自己的故事。然后到了第五章,前四章玩家的分身们将组合到一起,配合真正的勇者一起来向强大的敌人挑战。这次我就把这个最显著的特点简单地介绍一下。



顽皮公主三人组



↓第一章 王宫的战士们

勇敢的王宫战士莱安为了平息王国的动乱而被调集起来,被派出杀敌冒险。



第二章 顽皮公主的冒险

顽皮而又倔强的公主亚莉娜偷偷外出,把追寻她的两人也带上一起去冒险了。



特鲁内克

第三章 武器商人特鲁内克

聪明的商人为了成为世界第一并开个自己的店铺而四处旅行。



堀井雄二

创作等工作志、新闻、漫画剧本库县。曾从事过杂1954年出生于兵

大家好,我们倾注心力制作的"DQ4被引导者"让大家久等了。鉴于这部作品曾经拥有过的声望,我们一直不敢掉以轻心。其实PS版DQ4是在QD7制作完毕以后就一直在秘密开发着的,随着制作总体接近完成阶段,我也忠心希望广大新老玩家都能接受并喜欢这部游戏。



第四章 蒙巴巴拉的姊妹

性格截然相反的两姐妹为了寻找杀父仇人而走上了漫游世界的旅途。

玛妮亚

米妮亚



第五章 被引导的人们

这里就是主角勇者故事发生的地方,故事仍旧是老套的山村孩子因失去父母而开始冒险……主角的性别可以选择,还有会在旅途中不断碰见前面出现的角色是个亮点。

与同伴一起冒险的马车系统

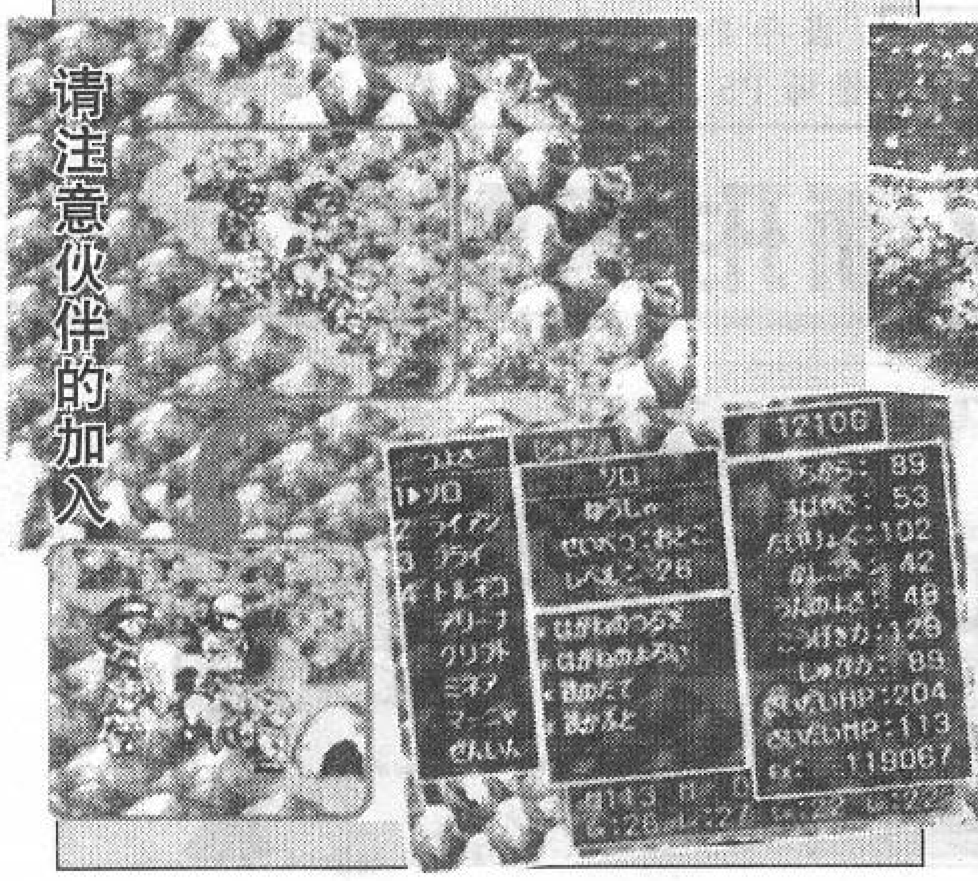
其实除了这次我们介绍的7位主要角色以外，还会有临时或者其他性质的角色加入到玩家的队伍中来。马车系统就是为了能让主角和一大群同伴一起进行冒险而设置的。当遇上怪物时会由马车外的同伴担任战斗工作，而且战斗中还可以随时更换同伴进出队伍。

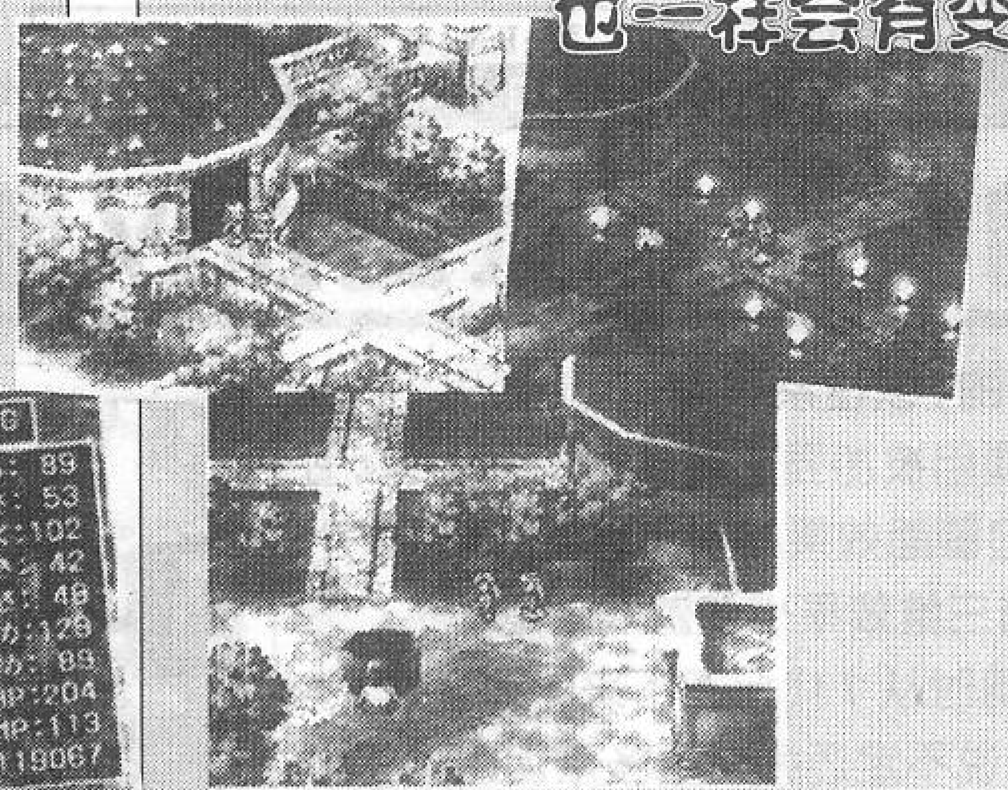
时间变化的状况

当在地图上行动时，时间也会跟着渐渐改变。由白天到黄昏，由黄昏到夜晚的时间经过表示也会跟着显示出来。而白天与夜晚除了影响怪物的出现之外，有些事件或是情报也非得在晚上或是白天才打听得到哦！

即使是同样的城镇 也一样会有变化

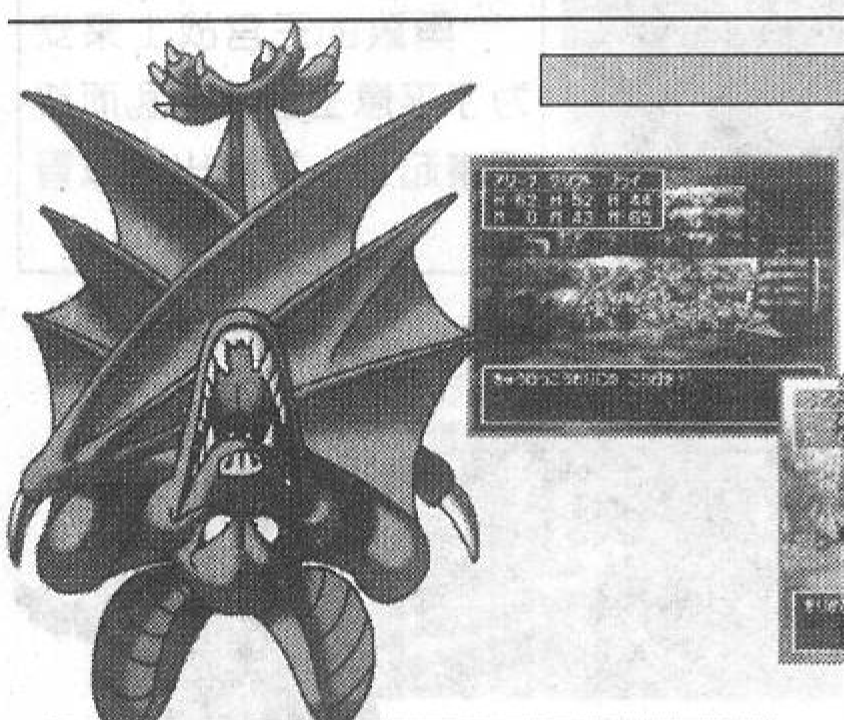




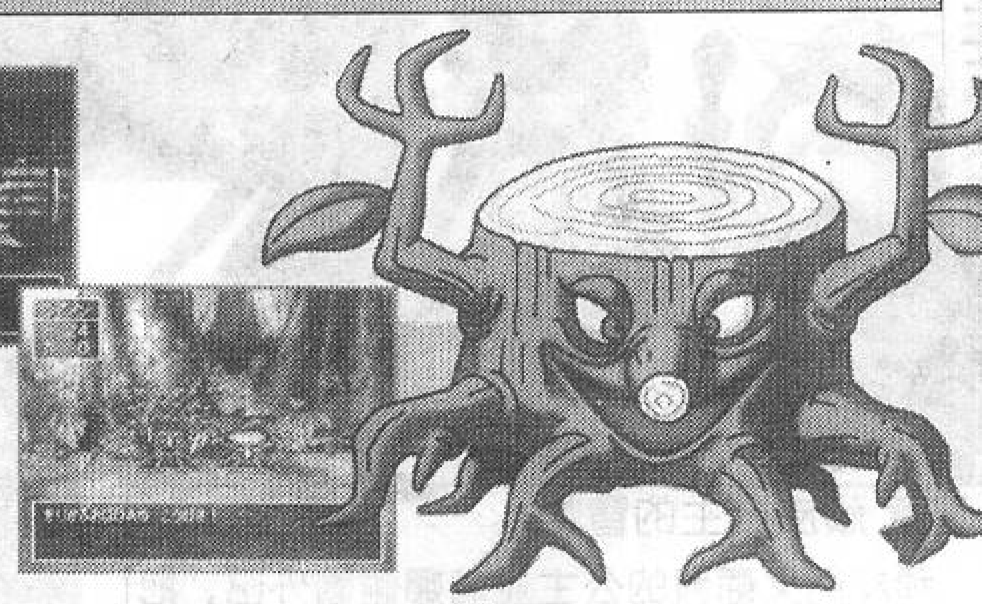


你曾经对它们熟悉过吗？

这些既可恶又有些可爱的小怪物又要登场了，以前你们是否吃过他们的亏呢？在此我为大家揭露一下他们的特性，方便各位在战斗时选择正确的战术。



吸血蝙蝠： 喜欢成群栖息在洞窟等阴暗场所的动物，在交叉的翅膀中，躲着更小的蝙蝠。擅长用更小的蝙蝠进行攻击。



树墩怪： 是老树墩经过长年风雨吹打幻化而成的怪物，以具备各种效果的树枝与树叶为武器。迎战这种家伙的时候务必要似乎用回复魔法。



火战士： 是靠吸收火和热来维生的精灵，生性好斗，尤其喜欢勇自己的火来制造火球，弱点是怕冰系攻击。

游戏时间 一定注意

我方AI会在战斗中得到进化，放心的让同伴在左右行动？

AI战斗系统以7代为基础

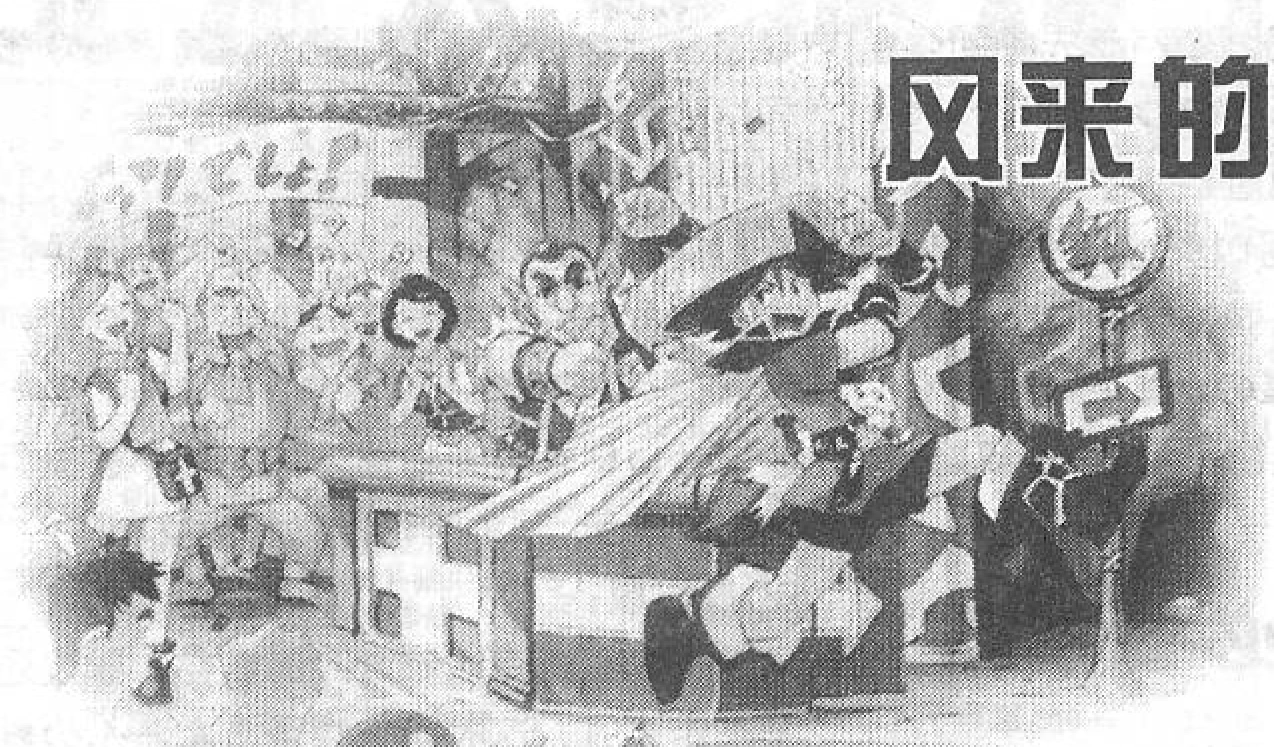
提到大名鼎鼎的“AI战斗系统”，其实正是在FC版DQ4上首度登场的。依靠这个系统，玩家的同伴将会依照自我意志在应战期间采取不同的行动。原本在FC版DQ4的第五章，同伴全部会以AI应战，但本PS版的AI系统将以7代为参考进行设定，使“命令下达”指令登场，可以使玩家在一定程度上对同伴做出战斗指示。

目前已知的作战指示

指示类型	预想效果
积极攻击：	不在意己方的HP和MP，以打倒敌人为第一目标。
拼命努力：	边留意己方的HP边顽强战斗，努力保持攻守之间的平衡。
一切看我：	由主人公负责攻击敌人，同伴用咒文来支援主角。
勿用咒文：	不使用魔法或消耗MP的行为，
珍惜生命：	以顾全自己和同伴的HP为最优先，适合用来对付强敌。
下达命令：	玩家可对各同伴直接下达具体指示。

可在战斗中更换同伴！

取得马车后，冒险同伴可在5位以上。虽然参战角色最多只有4人，非参战角色要在马车内做替补待命，但本作可以在战斗中更换替补，这就可以使玩家能更自如地投入战斗。



风来的西林 GB2 沙漠的魔城

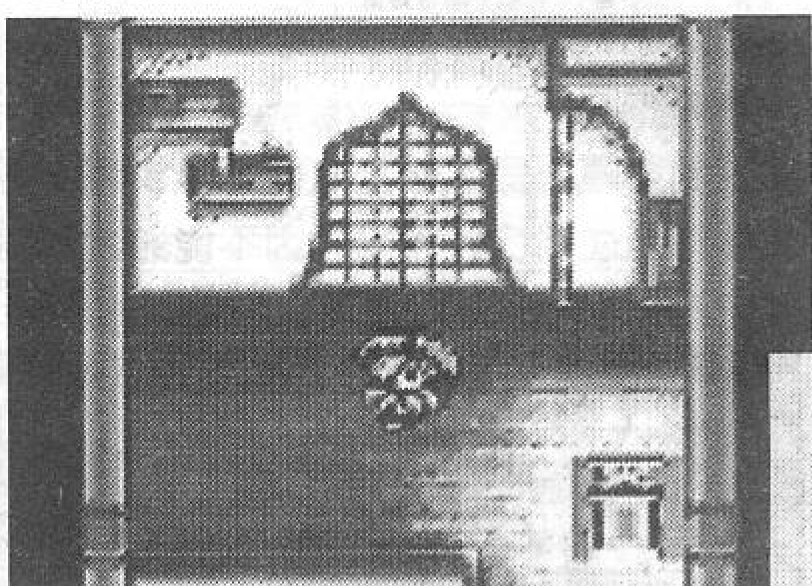
~“秘传の巻物”PART.2 中级者讲座~

“就算玩 10000 次也不会重复”——这就是“风来西林”系列的广告语，当时很多玩家便是以这句话作为购买动力呢！游戏中迷宫的形状、出现的怪物、道具的位置及机关的位置都会在每次进入迷宫时自动改变，这就使得玩家每次游玩时都有全新的感受。

GBC	厂商:CHUNSOFT	类型:RPG	对应:通信线
	发售日:2001.7.19	售价:4500 日元	

爆机后的四大特色迷宫

爆机后出现的 4 个特色迷宫，均是以某一类道具为主题，令玩厌了传统迷宫的玩家能从中获得全新乐趣。不过，这 4 个迷宫不能带任何道具或同伴进入，所以在进入前要先到仓库存道具。(注:就算在训练所提升了等级，进入迷宫后依然会降为 LV1)



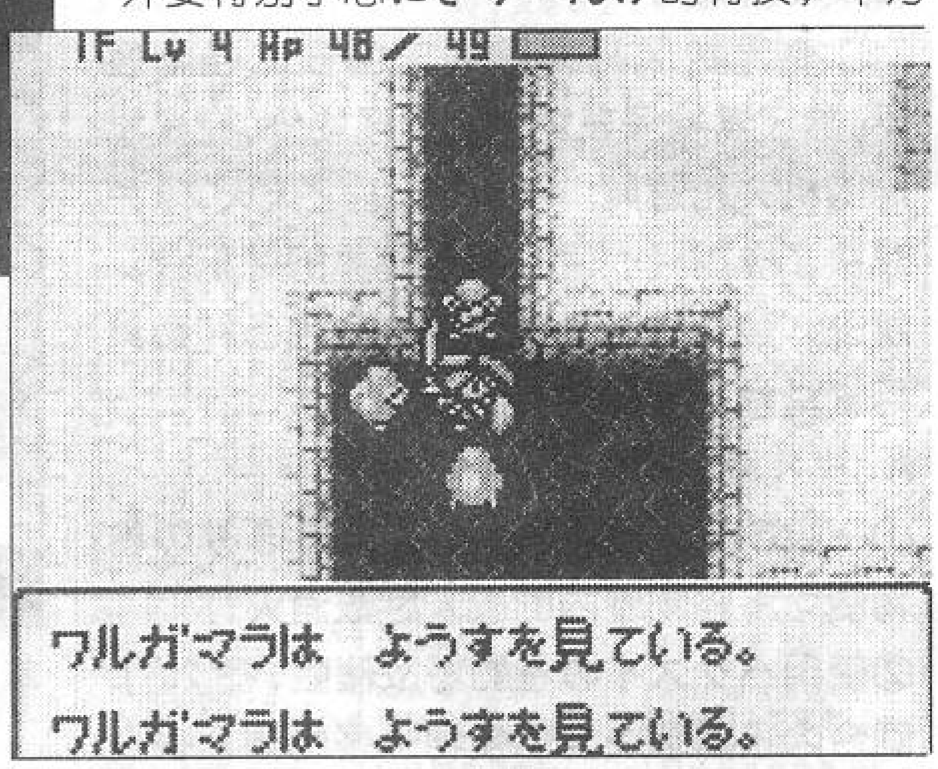
●特色迷宫:ノトンフアンの穴

这个迷宫的主题是肉，利用进入迷宫后得到的**ブフーの包丁**（食神ブフー所用的菜刀），打倒怪物后便有机会得到肉。吃下这些肉就可变身成该怪物且拥有其特技，不过变身时间是有限制的。另外，在迷宫内大家别想能得到什么好道具，除了肉还是肉，就算遇上商店，所卖的都是回复系药草及**ひきよせの**巻物，因此，如何善用各种怪物的肉，便成了顺利通关的关键。

西林的任务是将小狗**ンフー**顺利护送到 20F，如果小狗在途中被怪物打残便视为任务失败要 restart 了。由于小狗吃了某种怪物肉后便会拥有其能力，因此将小狗培育强大，便可减少其死亡的几率。小狗**ンフー**必食的怪物肉推荐如下：①**まどろみつかいの**肉（可将敌怪物催眠）；②**しのつかいの**肉（1 回合 2 次攻击）；③**いやしウサギの**肉（1 次回复 HP10 点），其实大家将**いやしウサギ**升到 LV2 再用剑杀死它就能获得**きゅうめいウサギの**肉（1 次回复 HP20 点），但是杀死该怪物确实需要一定技巧。

注：小狗**ンフー**最多可拥有 10 种怪物的特技，超过 10 种时旧的特级便会忘掉。若不想要某种怪物的特技时让它吃下同样的肉便可消除。

攻略小贴士(贴士 = tips)：①10 ~ 12F 要注意怪物**エーテルデビル**，它有隐身的特殊能力，对付它可使用**あかりの**巻物、**あぐすり**草或装备**よくみその**腕轮就能看到它了；②12 ~ 14F 出现的**いやしウサギ**，特技是替其它受伤的怪物回复 HP，所以在怪物群出现时一定要先铲除掉它，否则你一定会陷入苦战；③17 ~ 19F 出现的**ここどせんにん**有催眠的魔法，但时间仅为 3 回合。另外要特别小心**にぎりへんげ**的特技，千万



别让小狗与它单独作战，否则它用特技将小狗变成饭团你就前功尽弃了。

将小狗护送至 20F，西林便顺利完成任务。之后，**トンファンの**穴迷宫层数上限增至 99F，难度也超越了中上级的界限而进化至上级的境界，顺利突破者能有几人呢？(只能带同伴**ンフー**，顺利突破后可获得“风来食神”的称号！)

●特色迷宫 2:天下一ワナ道会

以机关为主题的迷宫，以前经常在迷宫内惨遭机关迫害的各位玩家，现在终于可以自己设置机关来迫害一下怪物们了！在迷宫内拾到的机关将变为陷阱之元（**ワナのもと**）带在身上，玩家可用**しかける**指令来设置机关，一旦设置了机关便不能拾起，如不满意可用**がいぞう**指令来改造机关至满意为止(快捷操作法为 SELECT + A 键)。

攻略小贴士：①多在路口、房间入口等怪物必经之路设置机关，也可以在设置机关旁边守株待兔；②多设置机关**ころび**石绊倒怪物来得到道具，武器、饭团、卷物、壶、杖、腕轮等道具都可利用这个方法来得到，这也是在迷宫内生存的关键；③若觉得迷宫内出现的机关不够用，可使用**ワナの**巻物来增加机关。



阻碍西林冒险的陷阱名称以及作用说明	
そうびはずし:装备解除，封印其特技	＊**铁の矢のワナ**:铁箭攻击
ころび石:绊脚石，能得到怪物所持道具	＊**地雷＆おおがた地雷**:即死
ねむりガス:催眠瓦斯，催眠 5 回合	＊**木の矢のワナ**:木箭攻击
ハラヘリのワナ:空腹器，即死	＊**落石のワナ**:大型巨石 20 点攻击
けいほうそうち:唤醒昏睡中的怪物	**落し穴**:掉落陷阱内(等同即死)
ノロイバサミ:捕兽夹，5 回合不能移动	＊**まるたのワナ**:圆木攻击
しょうがんスイッチ:召唤 3 ~ 4 个怪物	＊**どく矢のワナ**:毒箭攻击、降低攻击力
がいてんばん:回转板，进入混乱状态	**バネ**:弹簧，弹到别处
どんそくのワナ:钝迷机关，降低速度	**さびワナ**:降低防御力
デロデロのゆ:将怪物变成腐蚀饭团	**イカリのワナ**:使怪物暴走

注：机关对浮空系怪物无效，标＊的机关设置后杀死怪物可获得经验值。

只要到达15F时，在迷宫内逗留的总回合数不超过1万ターン，即可顺利完成这个迷宫，击败**ガイバラ**先生从而取得**ワナ**道会的优胜，同时获得阿迪卡公主的奖励“火迅风魔刀”。之后，天下一**ワナ**道会迷宫的层数会增至99F，难度从中级升至上级，不知又有多少人能顺利突破这个迷宫呢？（顺利突破可获得“风来罠师”的称号）。



●特色迷宫3:壶の洞窟

以壶为主题的极为变态的迷宫，在迷宫内出现的怪物都很强，就算能侥幸杀死它们也绝对得不到经验值！大家只能保持在LV1的状态下不断地向楼梯逃命，且不能让怪物碰到（他们对主角一击必杀），难度相对较高。

攻略小贴士：①在迷宫内可拾到大量的**とじこめの**壶和**たいほうの**壶，**とじこめの**壶可把怪物关在壶内，放出后的怪物会处于失明状态，并会攻击贴身的其他怪物。玩家可以利用这点让怪物自相残杀，减少迷宫内存在的怪物，而**たいほうの**壶对怪物（或墙壁）投掷时会发生巨大爆炸，将周围的东西全部毁灭，可在危急时使用（比如被敌人包围时）；②多利用**ばしょがえ**の杖和**かなしばり**の杖来度过危机，若找到**とうしの**腕轮的话攻关就方便多了。

虽然这个迷宫难度较高，但只要冲到6F找到究极の土交给**ガイバラ**先生即可通过迷宫，并得到**サトリのつるはし**作为奖励。之后壶の洞窟也增至99F（上级难度），大概只有偏执狂才可以突破这个迷宫了！（突破后可获得“风来壶神”称号）

●特色迷宫4:煅冶屋のかまど

这里属于隐藏迷宫，目前锐意攻略中，稍后补完，敬请期待！

中级者必备技巧

利用怪物进行合成

在**ジヤハンナムの**廓这个迷宫内17~18F出现的胃袋怪物**ミニマゼルン**具有合成的特殊能力，武器、盾、腕轮和杖均可合成，不过一次只能合成2个道具。将想合成的道具投给它吃，以先投的道具为名，然后附加后投的道具的特殊能力和数值，这与合成の壶在原则上是一样的，但要注意**ミニマゼルン**吃了道具后攻击力会提升！这样，就算找不到合成の壶也一样能合成道具，对以后的冒险打下扎实的基础（特别是那些99F的上级迷宫，遇见**ミニマゼルン**时一定要使用这招）。

怪物屋脱出法

令无数风来菜鸟闻之色变的怪物怪屋，除了满屋子充满杀气的怪物外，便是满地的机关和道具。轻易选择逃之夭夭，未免浪费了增加经验值和获取道具的好机会。所以，最好的方法是有效地利用各种道具与之堂堂正正地决斗。

A．决斗版：

①一般情况下使用2个**しんくうぎりの**卷物便可将怪物屋内的敌人尽数消灭；

②使用**バクスイの**卷物将敌催眠，在20个回合内迅速解决全部怪物（怪物醒后会变为2倍速行动）；

③吃下**たかとび**草飞到别的房间，待众多怪物分散后再逐个清除；

④若回复道具较多又未被怪物包围的话，退出怪物屋到窄道中一个一个地解决敌人，一夫当关万夫难开，HP不够时再使用回复道具回复。

⑤将**せいいきの**卷物置于地上便不会受到怪物的攻击，解决所有怪物易如反掌！

B．脱出版：

①若怪物屋内有比较难缠的怪物，建议还是逃走算了，这时可先使用**こんらんの**卷物，趁怪物们都进入了混乱状态赶快向楼梯处冲刺。

②使用**みがわりの**杖将某一HP较高的怪物变成假西林（替死鬼），其他怪物就会对假西林进行群殴，趁这时迅速撤离怪物屋直向楼梯冲刺（当替死鬼被干掉后还要另外选择新的替死鬼，刚升级的那个怪物便是最佳人选）。

③若想加快逃离怪物屋的速度，试试**とびつきの**杖吧。

④退到窄道后使用**かなしばりの**杖将一怪物捆缚挡住路口，怪物们因不能通过而四散寻找出路，趁这时迅速向楼梯冲刺。



草船借箭大法

众所周知，用射箭+直接攻击可以减少与怪物肉搏所受到的伤害，如果弓箭充



武器、盾、腕轮之间的相性配合

今作新设定的相性配合系统，只要装备符合相性的武器、盾和腕轮，便可获得额外的效果（比如提升剑攻击力、盾防御力、最大力量值等等）。因此，尽量选择相性配合的武器、盾和腕轮，最大限度发掘其潜力，对攻关大有帮助。经过笔者的多次实践，归纳出相性配合的3种情况：

A．都由相同材料做成：

①こんぼう+木甲の盾；

②青铜の太刀+青铜甲の盾；

③百鬼の剑+百鬼の盾；

④オオカブトの斧+オオカブトの盾；

⑤どうたぬき+ハラモチの盾；

⑥风魔刀+风魔の盾；

⑦火迅风魔刀+ラセン风魔の盾；

⑧マムルの剑+マムルの盾；

⑨サトリのつるはし+サトリの盾。

B．都具有对付某一系怪物的共通性：

①三日月刀+地雷ナバリの盾（对爆弹系怪物）；

②じょうぶつのカマ+百鬼の盾（对幽灵系怪物）；

③ドラゴンキラー+ドラゴンシールド（对龙系怪物）；

④ドレインバスター+百鬼の盾（对吸引系怪物）；

⑤のろいよけの盾+のろいよけの腕轮（对诅咒系怪物）

C．产生共鸣：

①バトルカウンター+ちかろの（反击威力提升）；

②回复の剑+回复の腕轮（回复速度提升）。

足的话，甚至不让敌近身就可射杀它，无奈在迷宫内拾到的弓箭还是有限，因此笔者搬出诸葛亮先生的草船借箭大法，以期能解救诸位的缺箭之苦。

A. 普通版：

在任何迷宫都适用的普通版借箭法。在迷宫内遇到**ボウヤー**（持木箭）、**クロスボウヤー**（持铁箭）、**ゴトモセんしゃ**（持铁箭）等怪物时，若正好你与它所处的房间内有墙壁或障碍物相隔，它所射的箭便全部撞到墙壁掉到地上，你只管空挥武器即可，当然若房间地上满得摆不下箭了，你便要先收获“果实”再继续如此“炮制”，很快就



能收集够99支箭！

B. 食神版：

适用于**ドンフアン**穴迷宫。遇见以上3种持箭怪物时，杀死它们会得到肉，由于变身时间有限制，建议选择在大一点的房间内吃肉变身使用特技射箭，省得走来走去浪费了宝贵的变身时间（一般吃下2个肉所射出的箭就能集够99支了。）

C. 民师版：

适和于天下一**ワナ**道会迷宫。将铁の矢の**ワナ**这个机关设置在贴近墙壁的地方，然后对准机关投掷除壶以外的其他道具，就可触动机关发出铁箭，但投掷一次只能得一支箭，99支箭便要投掷99次！虽然有点麻烦，但起码对你今后的攻关能起很大的帮助，而且在弓箭不足时更可随时补给，可以说这个借箭法非常之实用！

换取道具的密码是……

在村庄右上角第2间屋子内住着一位ビッグモアイ，只要向它输入特定的4字言叶，便能得到极好的道具（只能输入1次），以下是笔者精选出来的精华。

おまじない言叶	所得道具	おまじない言叶	所得道具
がろがね	せいいきの巻物	たりすぬ	重装の盾
きはきよ	ドレインバスター	だにりろ	つかいすての剣
うふかわ	ガマラの盾	てざじて	风魔の盾
ろやれて	トドの盾	がほあじ	妖光のヤリ
もふはそ	1000G	ばてぜく	じょうぶつのカマ
すぎくぶ	バトルカウンター	だてそり	ドラゴンキラー
つべゆわ	ちかろの腕轮	にどずん	しあおせの盾
ほよけた	へんげの壶	ままいす	かろぶりの杖



道具列表（精选版）

役に立つぜ！“アイテムリスト

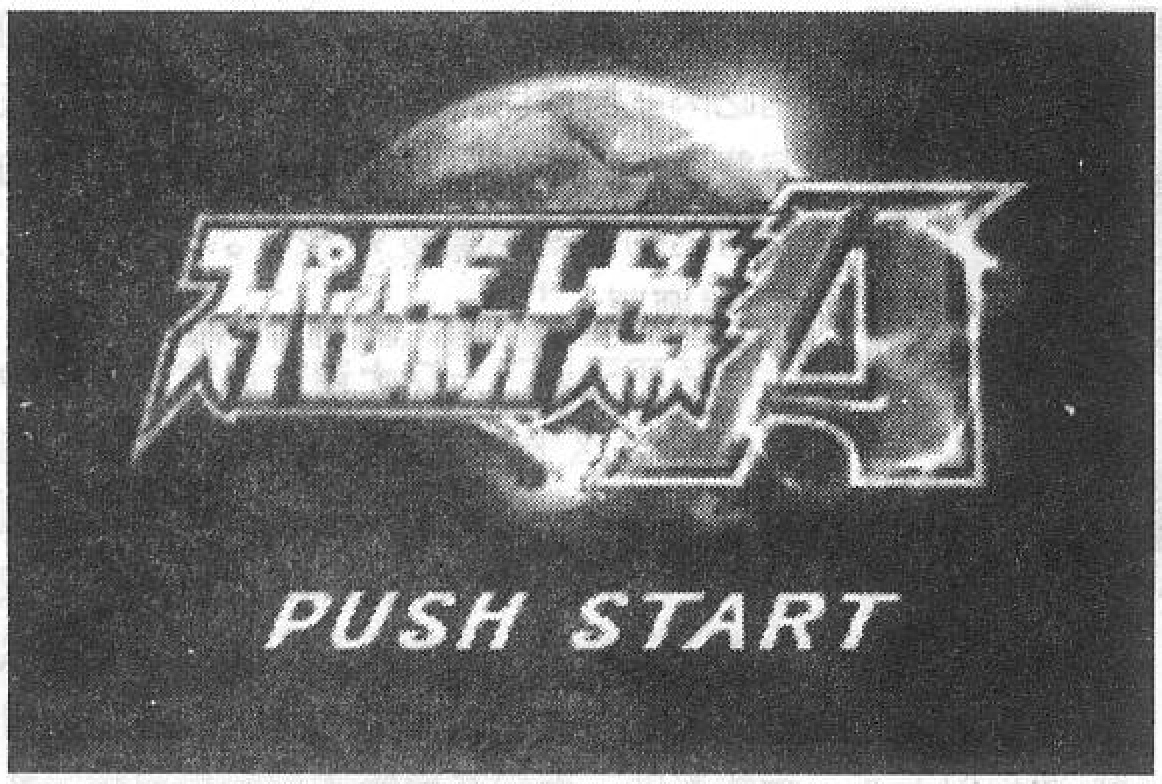
考虑到贵刊宝贵的版面，仅送上精选版；标＊的道具只能由变化之壶变化得到，无法直接入手（最终迷宫除外）。

武器（全31种）
木づち：木锤可以破坏机关，用得过多会崩坏
つかいすての剑：基础攻击力很高，但每攻击1次攻击力便会减1
妖光のやヤリ：可以攻击正前方2格内的敌人
じょうぶつのカマ：对幽灵系怪物给予2倍伤害
三日月刀：对爆弹系怪物给予2倍伤害
ドラゴンキラー：对龙系怪物给予2倍伤害
ドレインバスター：对吸引系怪物给予2倍伤害
スパークソード：若攻击失败时下次必是会心一击
ノツ目ゴロシ：对1目系怪物给予2倍伤害
サトリのつるはし：可掘开墙壁且永远不会崩坏
ミノタウロスの斧：攻击怪物时有50％机率使出会心一击
マムルの剑：マムル赠送的武器，完成特定事件才能够得到
回复の剑：攻击便可回复HP
斩空剑：对浮空系怪物给予2倍伤害
＊たましいのカマ：受到攻击便会增加剑攻击力的附加值，最高可达99
＊刚剑マンジカブラ：得到秘剑前必须先得到刚剑，攻击力中规中矩
秘剑カブラステギ：西林的最终武器，攻击力出类拔萃

盾（全28种）
重装の盾：满腹度倍减
地雷ナバリの盾：地雷、爆弹爆发等攻击伤害减半
ハラモチの盾：满腹度消耗速度减半；盾不会被腐蚀
ドラゴンシールド：龙系怪物火炎攻击伤害减半
しあわせの盾：受到攻击便会增加经验值
トドの盾：防止偷盗系怪物盗走道具
パワーシールド：就算不装备剑，也能拥有与盾相同数值的攻击力
ガマラの盾：防止ガマラ盗钱，受到怪物的直接攻击时可得到钱
バトルカウンター：将怪物的直接攻击反4分之1攻击其自己
やまびこのたて：将怪物使用的魔法反弹攻击其自己
みぎりの盾：敌怪物攻击miss率提升
つがいすての盾：基础防御力很高，但每承受1次攻击防御力便会减1
マムルの盾：マムル赠送的盾，完成特定事件后得到
みかわしの盾：不会受到抛石、弓箭等攻击
のろいよけの盾：防止诅咒系怪物的诅咒攻击
＊装甲カブラサライ：毒攻击无效
ラセン风魔の盾：西林的最终防具，入手方法大家自行探求

腕轮（全25种）
回复の腕轮：1回合回复5点HP
とうしの腕轮：能看到迷宫内出现的所有怪物和道具的位置
ハラヘラズの腕轮：锁定满腹度
ちかろの腕轮：力量最大值提升3点
めざましの腕轮：不会被催眠或进入睡眠状态
つうかの腕轮：可在水上行走
あたろずの腕轮：不会受到敌怪物投掷东西的伤害
すわろずの腕轮：力量值不会下降
こんろんよけの腕轮：防止进入混乱状态
ドレインよけの腕轮：防止被吸引系怪物吸取力量
がんじょうな腕轮：在特定迷宫才能入手的坚固腕轮，永远不会破裂
金の腕轮：完成特定事件后得到，极为珍贵

文/曾宪洋　责编/金腕轮



超级机器人大战A

秘技偏方

快速复位:A、B、START、SELECT 一起按。

快速 S/L 大法:快速复位后按住 START 不放。

GBA	厂商:Banpresto	类型:SLG
	发售日:2001 年 9 月 21 日	

文、责编/Danger Boy

精神指令

自爆 邻接机体 HP 防御、シ－ルド无视给予伤害,伤害大小为自己的 HP 上限。

侦察 指定敌人机体的能力调查

加速 1 回移动力增加 3 格

ひらめき 一次攻击完全回避

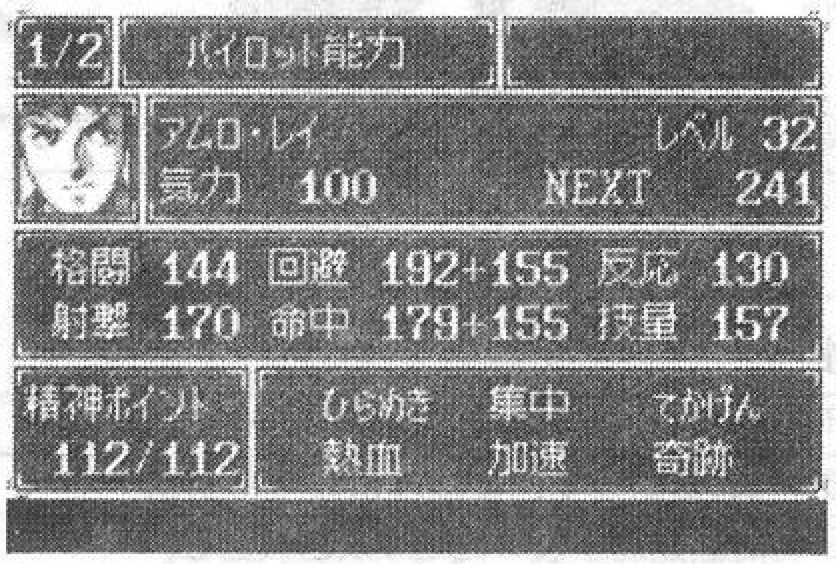
てかげん 将敌人的 HP 打剩 10,技量低于对手时无效

集中 1 回合内命中率、回避率 + 30%

根性 自分的最大 HP30%回复

必中 1 回合内命中率 100%

努力 一次战斗经验值 2 倍



信赖 指定我方单位 HP2000 回复

铁壁 一回合内装甲值 2 倍

应援 指定我方单位拥有努力的抗

ド根性 自机 HP 完全回复

热血 1 次攻击 1.5 倍攻击力

气合 自机气力 + 10

幸运 一次战斗获得资金 2 倍

脱力 指定敌单位气力 - 10

觉醒 可 2 回行动

祝福 指定我方单位拥有幸运的效果

かく乱 1 回合内敌命中率减半

奇袭 加速 + 必中 + ひらめき + 热血

魂 1 次攻击 2.5 倍攻击力

补给 指定单位残弹、EN 完全回复

激励 指定单位气力 + 10

爱 我方全体 HP 完全回复

再动 指定单位行动终了后再行动可能

献身 指定单位精神 10 回复

突击 1 回攻击除 MAP 兵器以外的武器移动后使用可能

复活 味方被击破的单位复活

奇迹 气力 X3 + ド根性 + 加速 + ひらめき + 必中 + 幸运 + 魂

机体特技

シ－ルド(盾)防御

如今的シリ－ズ并不需要特技来发动,机体有シ－ルド性能就会 100%发动。但是シ－ルド有自己的耐久值(SH)当受到伤害时 SH 会减少,当伤害超过シリ－ズ界限时就会使机体受损。SH 的上限通过武器改造上升。当シ－ルド被破坏时回到战舰搭载或使用"补给"和道具来回复。

カウンタ－

敌方攻击时我方一定确率引发的能力,当特技发动后能反过来先行攻击。特技发动时 100%必杀率,但不能发动援护,发动几率 = 技能等级/16。

EWAC

在效果范围内命中率、回避率 + 15%的修正。ドラグナ－3 型的支援效果为命中率、回避率 + 30%修正。

ジャマ－

ミサイル(飞弹)攻击无效,发动几率不明。

防御 LV

对シ－ルド(盾)防御的数值修正。

人物等级	装甲补正率
1 ~ 10	1.00
11 ~ 20	1.05
21 ~ 30	1.10
31 ~ 40	1.15
41 ~ 50	1.20
51 ~ 99	1.30

切り斩い

敌物理攻击无效,发动几率 = 技能等级/16。

明镜止水



G 高达系的技能,发动后人物能力和机体性能上升。

NT、强化人间

回避率和命中率上升,强化人间与 NT 类似,但差了一点。

ディスト－ションフィ－ルド

3000 以下的ビ－ム攻击和 5000 以下的グラビティブラスト攻击完全无效,其它攻击伤害减少 50%。

ボソンジャンプ

气力 130 以上时发动,1/2 的几率完全回避敌人攻击。

オ－プンゲット

盖塔机器人专有能力,气力 120 以上时发动,1/2 的几率完全回避敌人攻击。

强化道具一览

ブ－スタ－:移动力 + 1

メガブ－スタ－:移动力 + 2

アポジモ－タ－:移动力 + 1、运动性 + 5

マグネットコ－ティング:运动性 + 5、限界反应 + 30

チョバムア－マ－:HP + 500、装甲 + 150

ミノフスキ－クラフト:单位可飞行、地形适应空 A、武器空 A

ジャマ－:ジャマ－系统装备。

ビ－ムコ－ト:ビ－ムコ－ト系统装备。

高性能:除格斗和 MPA 武器以外的武器射程 + 1

V－UP ユニット(W):机体全武器攻击力上升。强化的数量越多,武器威力越高。每一个增加 100 的攻击力,装备数为4 个

时有附加攻击力。

V－UP **ユニット**(U)：机体性能上升。强化的数量越多,集体性能越高。

装备数量为 1：HP200、EN30、运动性 0、装甲 50、限界 5

装备数量为 2：H300、EN50、运动性 5、装甲 100、限界 10

装备数量为 3：HP400、EN70、运动性 10、装甲 150、限界 15

装备数量为 4：HP500、EN100、运动性 15、装甲 200、限界 20、隐藏能力值上升。

プロペラントタンクS：EN 全回复。战舰使用时指挥范围内的机体同样效果。

リペアキット：HP 全回复、战舰使用时指挥范围内的机体同样效果。

カ－トリッジ：全武器残弹数全回复、战舰使用时指挥范围内的机体同样效果。

非常食：精神 50 回复、战舰使用时指挥范围内的机体同样效果。

シャッフルの纹章：机体基本值＋5、出击时气力 105。



援护行动

用条件：

★援护攻击★

1、援护机体与被援护机体▮接。

2、援护机体还拥有援护的回数。

3、机体间的高低差相同(飞空与陆地的场合下使用不可)

4、敌人在援护机体的射 OFF 时援护不可(**デフォルト** ON)

5、合体攻击时援护发动不可。

★援护防御★

1、援护机体与被援护机体▮接。

2、援护机体还拥有援护的回数

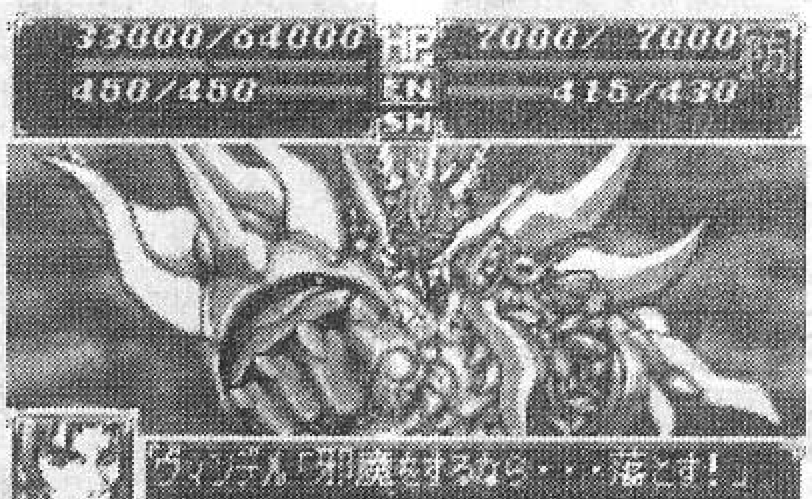
3、机体间的高低差相同(飞空与陆地的场合下使用不可)

4、被援护机体回避失败时才发动。

5、援护机体如果援护发动后将被破坏则不发动。

6、**サポ－トアタック**为 OFF 时援护不可(**デフォルト** ON)

7 援护单位行动终了则发动不可



主角机体分析

超级系

EG－X **ソウルゲイン**

男主角专用机体,擅长近身格斗,运用拳以及身体其他部位来攻击敌人，能自动回复 HP，初期能力：HP5000 移动力 6 运动性 65 装甲 1600 限界 300

SMSC **アンジュルグ**

女主角专用机体,擅长远距离射击,机体的运动性与装甲较为平衡，机体各方面能力都很平均：HP4800 移动力 6 运动性 75 装甲 1500 限界 350

VR－02 **ヴァイサ－ガ**

男女主角通用机体，机体拥有多种特殊能力,是很强的机种,但就是装甲较为薄弱：HP4100 移动力 7 运动性 85 装甲 1400 限界 300

真实系

ASK－AD02 **アシュセイワ－**

男女主角通用机体，机体的运动性非常高,有多种远距离射程武器,就是装甲值太低：HP3800 移动力 8 运动性 120 装甲 1200 限界 400

RGC－034 **ラズアングリフ**

攻击力近乎与超级系相同，武器几乎都是远距离的实弹系武器，机体装甲值很高，还有盾防御和光线护罩，但运动性偏低：HP4600 移动力 6 运动性 85 装甲 1400 限界 400

最后介绍隐藏人物加入方法和隐藏机体的取得

隐藏人物

アイナ：第 6 话用**シロ－**说得她，之后在第 7 话终了后加入。

ミユキ：第七话分别用龙马、隼人、武藏和她战斗,然后用龙马说得她。

ガイ：第 8 话走“宇宙**ル－ト**”路线，第 9 话不能击破**ガイ**,第 11 话作为我方的援军出现,过关后加入。

ララァ：第 8 话走“宇宙**ル－ト**”路线，第 9 话让**アムロ**对**シャア**、**ララァ**，**セイラ**对**シャア**，**カミ－ユ**对**シャア**、**ララァ**发生战斗,第 11 话**アムロ**对**シャア**、**ララァ**，**セイラ**对**シャア**、**ララァ**，**カミ－ユ**对**ララァ**发生战斗,第 12 话将**シャア**击破后用**アムロ**说得**ララァ**。

铁甲鬼：第 15 话终了后没被击破，过关后加入。

フォウ或**ロザミア**：第 16 话用**カミ－ユ**说得她们,第 18 话再用**カミ－ユ**说得她们中的一个并击倒，被说得的人过关后加入。(建议选择**フォウ**,因为她有最强的精神“奇迹”！)

アレンビ－：第 18 话用**ドモン**说得**アレンビ－**，第 19 话用**レイン**说得**アレンビ－**，两回合后用**ドモン**说得**アレンビ－**，三回合后用**ドモン**将**アレンビ－**击破，过关后加入。

プル和**プルツ－**：第 28 话将**グレミ－**击破后让**カミ－ユ**与**プル**发生战斗，两人都没死的话**プル**加入，然后用**プル**把**プルツ－**击破,**プルツ－**过关后加入。

金太和**知美**：第 17 话走“南原**コネクションル－ト**”路线就可加入。

隐藏机体

高机动型ザク和**アプサラス**：第 7 话将**ギニアス**先击破后再将**アイナ**击破过关后**高机动型ザク**和**アプサラス**两机入手。

シャア专用ゲルググ：第 7 话击破**シャア**,过关后取得。

エルメス：**ララァ**加入的同时取得。

フルア－マ－ガンダム或 **G ア－マ－**：第 8 话终了后**アムロ**击坠数多＝**フルア－マ－ガンダム**，**セイラ**击坠数多＝**G ア－マ－**

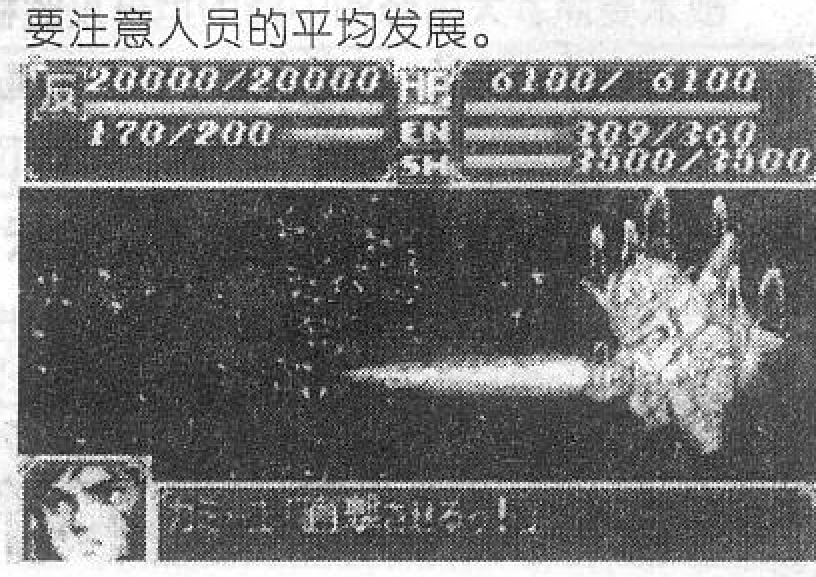
メカ铁甲鬼：铁甲鬼加入的同时取得

ノ－ベルガンダム：**アレンビ－**加入时加入

サザビ－：第 31 话**クワトロ**击坠数高的情况下取得。

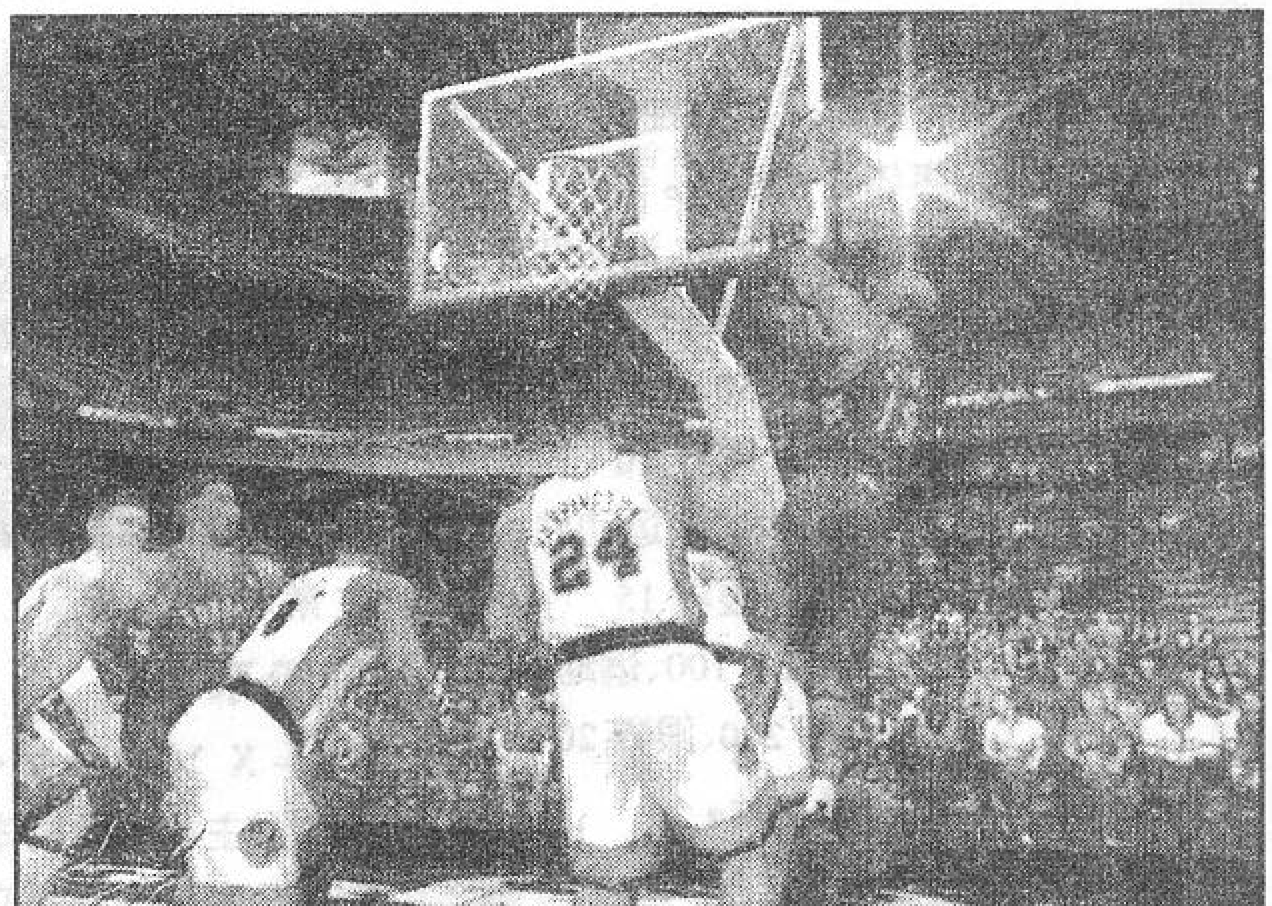
注意本作 LV 的判定

本作的敌人出现等级是根据我方人员的平均等级来定的，BOSS 的等级比平均数值高出 2～3 级，因此要想练出高等级就要注意人员的平均发展。



NBA2K1

责编天语
协力企盼



DC 厂商:SEGA SPORTS 类型:SPG
发售日:2000 年

风林哥:你好!

最近看了《菜鸟通》第九期上的那篇《NBAZKI 制霸心法披露》,确实受益非浅(特别是在防守上)。孙伟峰君各方面都分析得非常详细。但我认为他还漏掉了非常重要的一点,于是我突然想写些东西寄过来。这是我第一次向杂志社写稿,不熟悉规矩,请见谅!(湖南长沙电力学院物信系 004101 班,410077,刘宇宁)

下面就是我通过一个假期的实践玩出来的《NBAZKI》必胜战术:用潮水般的进攻来摧毁敌人的防守吧!

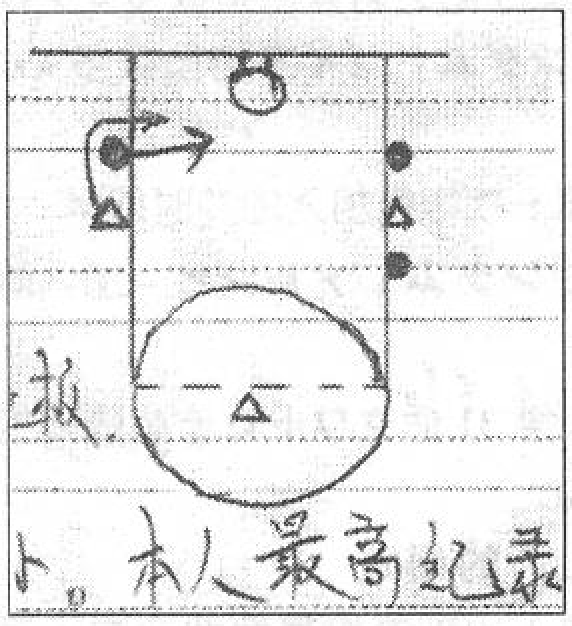
要做到这一点进攻篮板是最重要的一项。这也是孙伟峰君忽视了的一点,好!开始正文。(是不是废话很多?)

——NBAZKI 中抢进攻篮板的几点经验(All-Star 级的)——

相信各位玩家都应该看过《灌篮高手》吧,记得那句话吗?"控制篮板球的人,就能控制比赛"。这句话用在《NBAZKI》中实在是非常适用。在 Rookie 和 Professor 难度下,你可能还感受不到进攻篮板的作用,因为电脑的防守太菜鸟了,导致我方投篮命中率太高,一场下来根本不用去抢进改篮板,但在 All-Star 难度下,我方中远投命率不高,这时,进攻篮板的价值就充分体现出来了。

1. 罚球时的进攻篮板抢法:

在 All-Star 难度下,罚球变得非常困难,所以奉劝大家不要去苦练罚球技巧,倒不如抢个篮板再投入 2 分或是 3 分省事。罚球时,故意把两条线全部调到最左边,出手后,迅速换人,换成中锋,从对方中锋左边切入篮下,立刻按下 X 键抢篮板(如图)这种方法成功率非常之高(本人的成功率在 90%以上),而且运气好时这种方法可以造成连续得分。



比如说,我方投篮得分,对方犯规,加罚一次,抢到篮板,投进,对方又一次打手,一直继续下去,不过机率非常小。本人最高纪录为连续投进 15 分。各位有兴趣就来挑战试试,看你一次进攻能拿下多少分。

战术要点:大前锋和中锋的抢进攻篮板一定要强,而且体力要在 75 以上(体力过低时起跳速度会减慢,难以成功)。推荐人选:马刺队:邓肯·罗宾逊。湖人队:奥尼尔,格兰特。

2. 阵地战中进攻篮板的抢法:

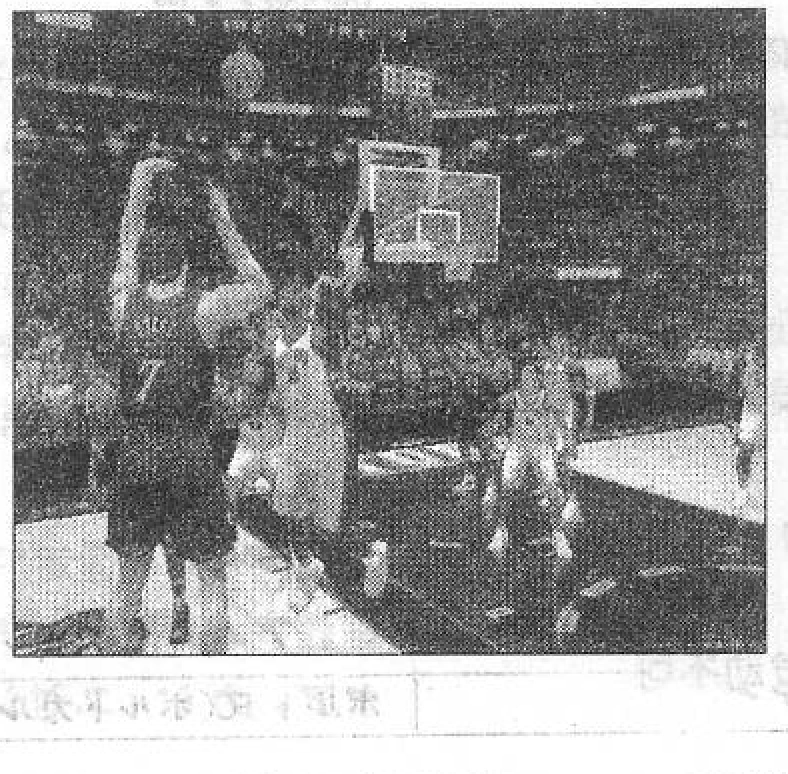
一般玩家在 All-Star 难度下投篮不进后的第一反应便是退防,阻止对手的快攻。确实,电脑的快攻非常凌厉,但只要你抢到进攻篮板,将战火一直在对方的半场燃烧,他快攻再厉害也拿你没辙。

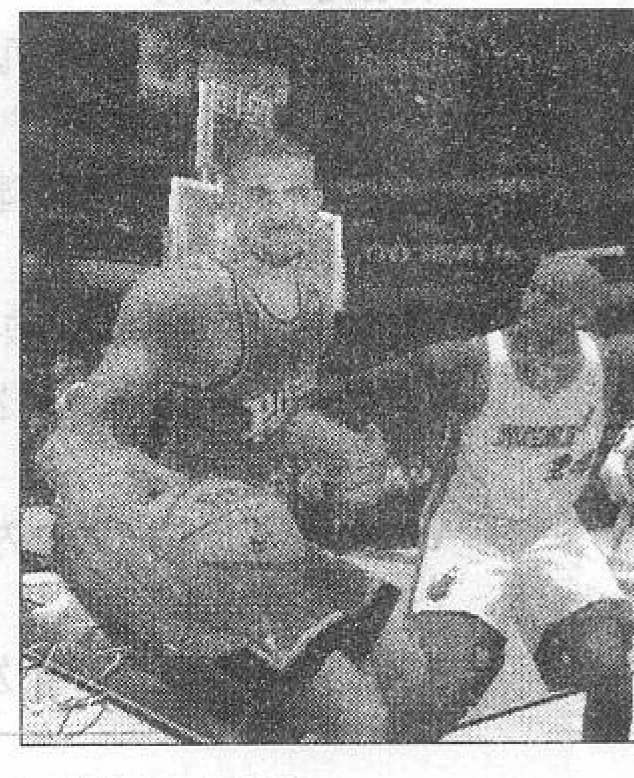
阵地战中,电脑防守非常出色,想经常靠突破得分比较困难,所以许多人就利用中锋打掩护进行中远投,但这样一旦球不进想抢到篮板就难了。所以要尽量避免由中锋掩护投篮。其次,投篮时机要掌握得非常好,一般是看准我方中锋或大前锋往对方篮下冲时出手,然后迅速换成离篮框最近的队员,将对方球员卡在外围,观察球的飞行线路,判断出大概落点,按╳键,篮板就到手了。是不是很简单?有时,我方中锋老是站在外线,三秒区内无人,怎么办呢?干脆将球传给中锋,由他带球设法带到三秒区附近,立即分球给射篮较准的球员(利用 Y 键传球),不要犹豫,迅速出手,换人,卡位,对方中锋就只能眼睁睁地看着你高高跃起没收一个个篮板球。另外,当投篮不是偏得很厉害时,按╳键我方球员会跳起直接将球补入。这种方法更直接了当。

战术要点:对方三秒区附近必需有我方抢篮板的队员,出手时要快,换人卡位要一气呵成。推荐用马刺队,外围有科尔,艾利丝等射手,内线有邓肯,罗宾逊。本人用马刺队——All-Star 级场最高纪录为:得分,154 分(10 分钟一节),前场篮板:39 个,三分球:32 个。因为我只要抢到篮板就往外线传,投三分,投不进再抢,抢了再投,虽然一场下来命中率只有 40%,但却赢了对手 70 多分,原因就在于对方根本没什么机会进攻。这一切都是进攻篮板带来的。

因为第一次向杂志社投稿,而且本人文笔水平有限,风林君帮忙整理一下。多谢!并欢迎各位玩家与我联系讨论一下各方面的战术与心得。

E-mail:lyn270@sina.com





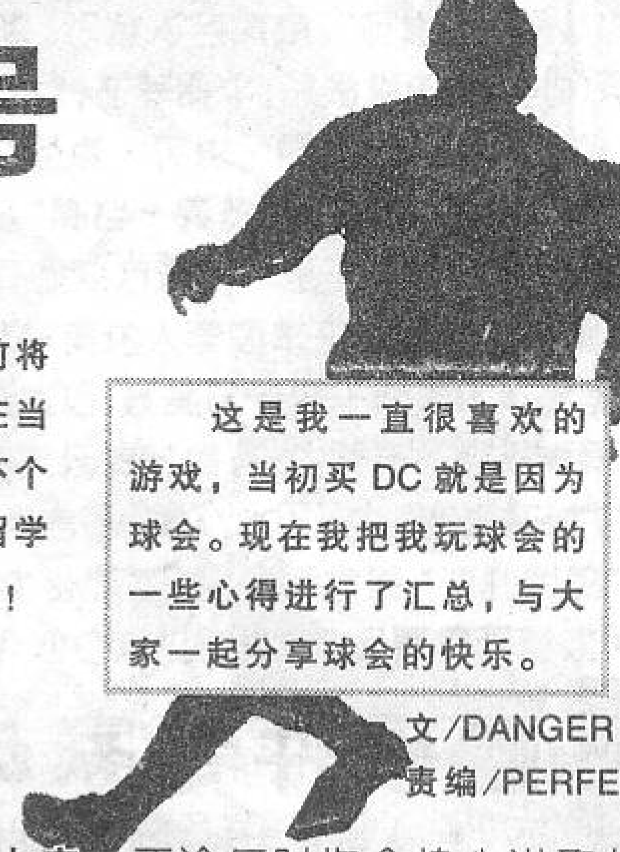
●"XBOX-POWERED" BOARD(XBOX 互换基板)——AM2 研制。据悉,铃木裕老师将把 OUT RUN 系列等大量游戏放在上面。



创造球会特大号

J联盟职业足球俱乐部创造！

无限留学大法：假定有一个比较有名的球员＊，在留学前将签约年限定为5年，然后让＊去国外留学2年，等＊回来后在当月月底投入20亿以上的资金、修缮草皮，而后存档！如果在下个月初没有发生“免费留学”事件则读档，直至事件发生。当＊留学回来后看他的资料，会发现他并没有留过学，那就再去一次吧！



这是我一直很喜欢的游戏，当初买DC就是因为球会。现在我把我玩球会的一些心得进行了汇总，与大家一起分享球会的快乐。

文/DANGER BOY
责编/PERFECT

DC	厂商:SEGA	类型:SLG
	发售日:2001.12.21	售价:5800日元

解说EDIT球员的特点与性格

大家还记得当球队升上J1时能编一个EDIT球员么？在编辑的时候有好多选项，那些选项都对应球员以后的特长与能力，为此我把那些选项整理了一下，中间的日语我就用XX来表示了。

球员能力特点

1. **足x速x**：影响走力的项目，边前卫、边后卫及前锋选手适宜的选项。
2. **xxx强x**：决定球员本身与对方球员在身体碰撞的对抗能力，可说是中锋及清道夫非常重要的一个选项。
3. **体力拔群**：体力好，球员在球场中全场奔跑的项目，是防守型中场的必选项目。
4. **xxxxxxx拔群**：不管什么状况下状态都不受影响，对每个球员都很重要。
5. **xxxx力拔群**：适宜用于头球强的前锋球员，或是擅长出击及没收传中球的守门员身上。
6. **反应x锐x**：对来球作出迅速反应的选项，是育成一位好门将的必要选项。
7. **战术眼x锐x**：替球队策动攻势，控制比赛节奏及支配比赛能力的选项，是中场指挥官必要的选项。
8. **xxx拔群**：球员对足球意识理解的选项，因此这个选项将能影响所有能力的上限。
9. **视野x广x**：对场上队员的跑位等情况的了解，一个好的中场所必须的能力。
10. **勘x锐x**：是防守型球员及擅长应付PK的守门员所必要的项目。
11. **器用**：擅于控球的前锋及中场球员的必须技巧。
12. **健康**：减少受伤的几率。

球员性格

1. **热血汉**：正面面对所有情况和问题，处事方法强硬，所以易与人发生冲突。
2. **冷静沉着**：能保持清醒的头脑处理问题，适合中场。
3. **xxxx(喜欢说谎)**：这是天才的性格，能在球场中使用假动作骗过对手，但不容易与队友产生默契。
4. **努力家**：不论何时均会热心进取的性格，是气性非常好的球员，连携力一流。
5. **饱xxxx**：情绪波动大，状态时而极好，时而极坏，难以琢磨。
6. **一本气**：不会因任何事情而改变的率直性格，极容易与其他人发生冲突，但能绝对完成任务。
7. **临机应变**：会因应当时的状况及环境以完美的方法去解决，深得队友信任，是队长的最佳性格。
8. **自己中心**：性格以自己为中心，不易连携，但个人能力非常将强。
9. **xxxxx(HUNGRY)**：贪心，对入球及争取入球的欲望极高，是前锋球员的最佳性格，但容易受伤。
10. **我慢强x**：忍耐强，在球场上可抵御对方的铲球以及猛烈碰撞，不易受伤。
11. **夜游x好x**：喜欢在晚上外出，，状态经常很好，但体能……
12. **手x恶x**：这种性格是不论拾到什么东西也会据为己有，严重的话更会经常盗窃，适合中场及前锋。

当球员训练到一定程度以后能力就不再增长了，这时就要把球员送出国外去留学，留学的时间最好是在球员到达高峰期的前1年或者2年，因为那时球员成长的速度很快，而且回来的时候又正好是高峰期。下面是一些留学地点的分析。留学地有的是增加能力的，有的是提升能力上限的，请大家仔细看秘书小姐的提示。

适合FW(前锋)	ベオグラードFC(ユ　ゴスラビア)	ザグレブFC(クロアチア)
リオデジャネイロFC(ブラジル)	适合DMF(后腰)	适合CDF(中后卫)
アムステルダムFC(オランダ)	リオデジャネイロFC(ブラジル)	ラゴスFC(ナイジェリア)
サンパウロFC(ブラジル)	アムステルダムFC(オランダ)	ミラノ、ローマFC(イタリア)
ポルトアグレFC(ブラジル)	ポルトFC(ポルトガル)	ブレーメンFC(ドイツ)
ブエノスアイレスFC(アルゼンチン)	ポルトアグレFC(ブラジル)	ヤウンデFC(カメルーン)
ソフィアFC(ブルガリア)	バルセロナFC(スペイン)	ドルトムント、ミュンヘンFC(ドイツ)
ラゴスFC(ナイジェリア)	サンパウロFC(ブラジル)	ポルトFC(ポルトガル)
バルセロナFC(スペイン)	ミラノFC(イタリア)	アイントフォーフェンFC(オランダ)
适合OMF(进攻型中场)	サントスFC(ブラジル)	适合(GK)守门员
リオデジャネイロFC(ブラジル)	适合SDF(边后卫)	モスクワFC(ロシア)
アムステルダムFC(オランダ)	リオデジャネイロFC(ブラジル)	ミラノFC(イタリア)
サントスFC(ブラジル)	アムステルダムFC(オランダ)	アスンシオンF(パラグアイ)
ポルトアグレFC(ブラジル)	サンパウロFC(ブラジル)	ヤウンデFC(カメルーン)
マドリードFC(スペイン)	ポルトアグレFC(ブラジル)	メキシコシティーFC(メキシコ)
サンパウロFC(ブラジル)	ベロオリゾンテFC(ブラジル)	コペンハーゲンFC(デンマーク)
モンテビデオFC(ウルグアイ)	ポルトFC(ポルトガル)	ミュンヘンFC(ドイツ)



世嘉帝国

——从混乱到重建



特邀佳宾：
■国内资深游戏评论家：叶伟
■上海电影制片厂编剧：张弦
■国内资深游戏评论家：SILENCE

■硬件专家却没那么硬

世嘉每代主机，在它推出的时候，几乎都是代表当时家用机的最高水准。问题是其他公司往往晚于它几个月甚至半年推出相应一代的主机，而这个时候已经针对世嘉主机的弱点作了许多改进和调整，这样，先行推出的世嘉主机无意中便成了一种“为它人做试验品”的东西，世嘉家用机在硬件上反而给人感觉“差一口气”。

主持人（以下简称主）：按理说，世嘉本身就是硬件专家，她在街机领域的领先地位一直毋庸质疑，但为何在家用机领域，世嘉系主机在硬件上却没有显示出优势。

叶伟（以下简称叶）：世嘉在街机产业上的贡献和技术发展，相信大家都看在眼里。一说到最先进的街机底板，每个人都会想到SEGA这个名字。但是很遗憾的，在家用机方面，世嘉并没有能够分享太多的街机技术。这其中一个比较重要的原因就是世嘉是依靠街机起家、依靠街机赚钱发展起来的，以“创业者”自居的街机部门和家用机部门一直矛盾重重，长期以来——甚至到了现在，街机部也没有把家用机部门放在眼里：10年前，只有那些被街机部门淘汰的员工才被“流放”到家用机部门去，在这样的大环境下，双方的心态又怎么会正常呢？

由于内耗而造成了资源不能共享，世嘉在街机上发展的新技术基本上都无法被家用主机使用。此外，在世嘉内部，许多员工长久以来一直持着这样一种思维方式：家用机赚不了大钱、成不了气候，所以根本不需要什么技术投入。AM2是最显著的一个例子，他们多次宣称要做出家用主机无法移植的游戏－请注意，这话并非对外而言，而是对内的。当一个以街机移植游戏为主要软件来源的家用主机得不到街机部门的支持时，其悲剧性的后果就已经被注定了。

这种矛盾是世嘉家用机一直处于弱势的主要原因。

（主：这个观点很有意思。许多跟世嘉有接触的人都会感到世嘉的“狂”和傲慢。看来不仅对外，对内也不假颜色。世嘉内部矛盾之尖锐是公开的秘密。）

叶：世嘉在街机的硬件开发上完全不计成本，其推广理念是依靠最先进的技术来吸引最多的消费者。而由于街机玩家只需要支付每次游戏时的“租借”费用，这个成本并不会转嫁到玩家身上去。但是家用机却正好相反，其硬件是被玩家一次买断的，所以在成本问题上不可能像街机那样自由。著名的街机底板MODEL3光是显卡就用了13个，而号称和DC最接近的NAOMI在实际能力上也有很大区别（单是内存之间的差别就是512M：16M，整整差了32倍！）。两者开发及市场的差异如此巨大，以至于家用机几乎完全无法使用街机的硬件架构和技术－哪怕世嘉的街机部对家用机部门户大开。

世嘉对市场的理解似乎总有些问题，他总是希望在较早的时间里推出新的主机去抢占市场，而在这种时候，新技术尚不成熟，主机的成本往往很高。但是为了占领市场份额，世嘉又不得不把高成本的主机廉价销售，这就造成了在硬件方面的巨大亏损。当然，通过软件方式收回硬件亏损是业界的普遍常识，但是仔细分析一下世嘉历代主机的单机亏损额和其对手之间的差别，就可以发现世嘉基本上总是亏得最多的。

提前推出未成熟技术不但会受到成本的制约，而且还会因为缺乏有力的环境和市场支援而陷入苦战。比如GAME GEAR，在90年代初确实是远远超过当时GB的划时代的掌机，由于那个时候TFT反射液晶显示技术还没有发展到民用，世嘉只能使用带余辉的DSTN彩色液晶，结果遇到SONIC这种需要快速移动的游戏，残像就会把整个画面搞得一塌糊涂。然而就算是这样的DSTN技术在当时也非常昂贵，缺乏市场观念的世嘉在这种情况下居然还要坚持使用带内光的彩色液晶，成本贵得要死不算，还造成了GG电力需求的增加，当时电池的电力根本无法支撑，使用6节5号电池最多只有1个小时便完蛋，掌机的“便携”一点都体现不出来，惨败于GB是必然的。回想一下，如果GAME GEAR推迟到90年代末GBC刚刚推出的时候对机能略做调整后再上市，整个情况就会完全不同。

由于抢先发售的策略，世嘉对其新主机对手的定位往往考虑的过于浅显。MD以

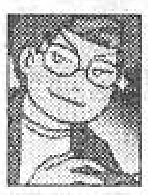




→世嘉日本部全景，令人感慨的是，世嘉在硬件停产风波以后，仍然可以感受到当年的霸气。

FC为对手，SS以SFC为对手，DC以PS为对手，可以看到，世嘉所针对都是低一个级别的机种，并没有考虑到在自己主机推出之后可能出现的同等级别的对手，这样当对手主机推出时自己显得非常被动。而世嘉火力点的过早暴露，又给了其对手一个彻底分析其弱点的可乘之机（这正是任天堂和索尼所擅长的，SFC、PS2都在世嘉新主机推出后有针对性地更改了规格）。比如MD为了节约成本在最后阶段除去了放大缩小机能，任天堂仔细分析之后，抓住这一点猛打，第一个游戏就在放大缩小上大作文章，由于画面给人带来的感觉非常强烈而直观，玩家心中的天平自然很快就倾斜到了SFC那边。

世嘉的决策也经常出现一些问题，这同样造成了家用硬件的缺陷。以SATURN为例，开发部没有预见到POLYGON将成为未来游戏的主流，设计时只是以SFC为对手，理念是把SS做成最强的二维主机，结果看到PS规格发表之后才匆匆忙忙增加了POLYGON的机能，由于发售时间已定，根本来不及做调试，主机原先的架构和平衡性被彻底打破，最后因为底力不足被PS打败，也是必然的（世嘉从来没有正式宣布过SS的多边形处理能力有多少，主要就是因为这个原因）。



张弦（以下简称张）：世嘉在街机领域的硬件水准之高，一直是大家有口皆碑的。任何一代的NAOMI基板，都是代表当时硬件的最高水准。但是同时也看得出，世嘉对硬件开发的追求和对硬件的依赖到了有点过分的程度，每当它有一个新的创意或理念试图实现的时候，通常都以开发一代新的硬件来达成。这种思路在街机领域应该说还不能算有什么不妥，可是到了家用机领域便暴露出很多问题。最重要的就是，由于成本的限制，家用机的硬件绝对不可能达到世嘉自己街机的水准。换句话说，世嘉的家用主机如果真要达到目前最好的街机硬件效果，其实是完全可能的，不过成本价格就恐怕要吓坏广大玩家了吧。所以这样一来，世嘉的家用机硬件实际上就比自己的街机硬件档次要低。但同时又因为世嘉对硬件的过于"依赖"，造成了它思考问题的时候常常喜欢直接用"硬件"入手，硬件如果达不到预料中的效果，便只有老老实实地"缩水"，而不像NAMCO等公司会巧用很多办法来"藏拙"。这就是为什么同样在DC上，世嘉自己的《VR战士3》、《格斗之蛇》同NAMCO的《魂之利刃》居然有如此大差别的原因。

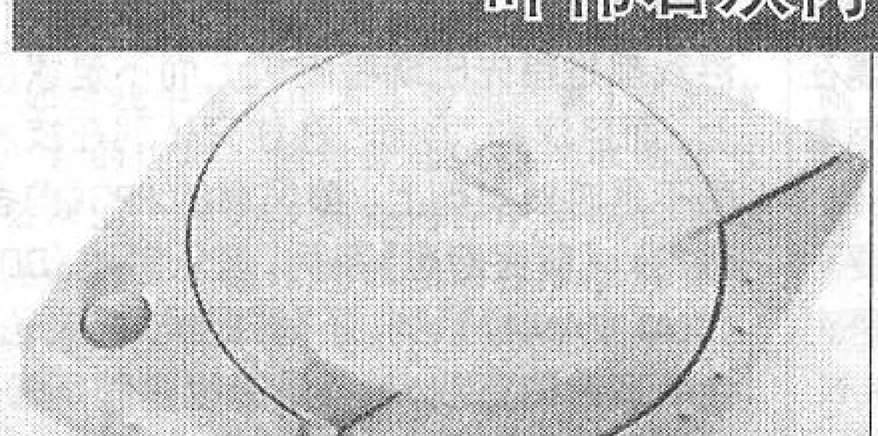
在家用机领域，世嘉秉承街机的一贯做法，隔三岔五更新硬件，殊不知家用机用户需要的正是稳定，谁都希望自己买的主机越长命越好，世嘉这么做，就给家用机用户带来了"世嘉不稳定、不可靠"的感觉，人们第一感觉就是"世嘉自己都对自己的硬件没信心"，那样一来，不少人便对世嘉家用机的硬件水准产生了怀疑。

此外，还有一个现象大家也应该注意到，世嘉每代主机，在它推出的时候，几乎都是代表当时家用机的最高水准。问题是其他公司往往晚于它几个月甚至半年推出相应一代的主机，而这个时候已经针对世嘉主机的弱点作了许多改进和调整，这样，先行推出的世嘉主机无意中便成了一种"为它人做试验品"的东西，世嘉家用机在硬件上反而给人感觉"差一口气"。非但优势体现不出，而且处处"露拙"，这不能不说世嘉确有其"憨"的一面。



SILENCE（以下简称S）：第一，对于世纪末的"机能决定论"一直没有清楚的认识，或者说过于强调前卫的本质，而忽略作为商业的电玩产业其外壳通常是第一战略要点。应该说，世嘉既然被称为"先行者"，在本体大发展的方向上是很有计划性的，但是她不该忘了，一种流行的商品文化虽然可以容纳各种超前意识，但随大势的发展速度这一条规律却很难被改变。MD时代并不败在机能上，而是面对当时RPG的主流过于渴望在美式和硬朗风格上另闯一条路，土星时代没有充分估计足3D主流的形成时间，而到了DC，最受褒奖的反而是传统游戏因素浓烈的《梦幻之星网络版》，而不是开拓新世纪电玩类

叶伟君从内部得来的小道消息



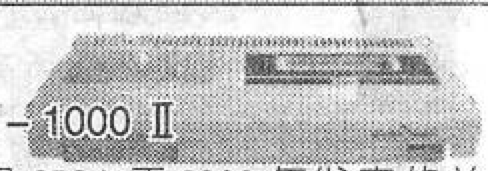
曾经看到据称是从世嘉传来的说法，说是世嘉从来都不看好DC，也从没想过DC能赢。世嘉之所以推出DC只是因为考虑到大量的SEGA FANS希望世嘉能够再出一台主机，是为了给玩家有个交待。这种说法从某种意义上来说虽然符合世嘉的逻辑和一贯的意识，却仍然还有太多笑话的成分在其中。不过至少从这里我们可以注意到，世嘉的高层对DC是有不同看法的——事实上，各种矛盾和派系斗争，正是在DC这台主机上开始彻底爆发了的。

世嘉系主机回顾

20世纪80年代

- 1983.7，SG－1000发售，15000日元。
- 1984.7，SG－1000 Ⅱ发售，15000日元。
- 1985.10，SEGA MARK发售，15000日元。
- 1987.11，SEGA MASTER SYSTEM发售，16800日元。
- 1988.10，MEGA DRIVE发售，21000日元。

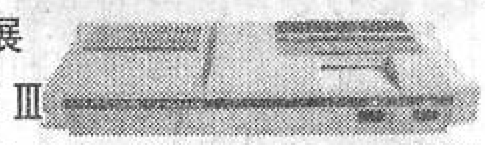
游戏业界先锋



SG－1000/SG－1000 Ⅱ

SG－1000是SEGA于1983年发表的首部游戏主机，SG为SEGA GAME的简写，SG－1000 Ⅱ是强化版，外型成为后来发售的MK Ⅲ的雏型。SEGA公司在这个时期发售的足球游戏，曾将SG－1000主机的销量推到顶点，但仍不敌任天堂所FC的《大金刚》。SG－1000的控制器为摇杆型，操纵性不佳，SG－1000 Ⅱ则改用了十字钮手柄。

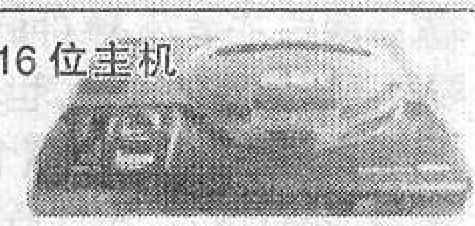
存储媒介新发展



SEGA MARK－Ⅲ

为了对抗FC，SEGA检讨了SG－1000型主机，并发表了后续机种MARK Ⅲ。该主机除可对应SG－1000软件外，卡带容量也大幅度增加，此外还有磁卡插槽，也就是所谓的MY CARD。在NEC发售的PC ENGINE（以下PC－E）采用的HU卡前，SEGA就已有磁卡的构想推出，这大概是鲜为人知的。但受硬件限制，游戏容量无法有进一步突破。MARK Ⅲ本身也发售了不少名作，像《梦幻之星》、《忍》、《冲破火网》等，而SEGA在大型电玩上的名作也有移植，但受限主机性能故无法完全移植，不过在那种年代可以在家里玩到SEGA的游戏就已经是很令人感动了。

游戏界第一个16位主机



MEGA DRIVE

在MARK Ⅲ性能渐渐不能满足玩家，逐渐被市场淘汰时，SEGA加紧研发并于1988年发售了MEGA DRIVE主机（以下MD）。该主机搭载了MC68000 16位CPU及8位音效专用CPU。在任天堂SFC发售前MD与NEC的PC－E侵蚀了不少任天堂FC的市场，较有名气的作品如《音速小子》、《梦幻之星Ⅱ》、《孔雀王》等等作品的推出，使得MD得到了认同。MD也是第一台手柄采用三钮式的主机，但是在初期能对应三颗按钮的游戏并不多。后来SEGA也发表可在MD主机玩以前MARK Ⅲ软件的装置MEGA ADAPTOR，这对SEGA的支持者不失为一个好消息，不想血拼旧主机的人可以找找这个卡带介面喔！

型的“沙木”或者新人文主义的“太空频道5”或“街头涂鸦”，这一点足以令人深思。

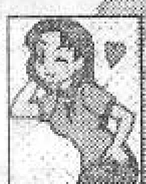
第二，在营销上过于个人化，即不像SONY那样的兼容并蓄，努力制造“PS就是时尚”的概念，也没有学会NINTENDO那种对读者养成的“强制性单向选择”思维。美式的产品特色和宣传加上家族制的企业运营（与NINTENDO的不同在于，SEGA的家族企业制并不十分明朗化），激进不缺，妥协却不够，直到今天的化整为零和见缝就钻，自然不可同日而语。

第三，街机理念过多渗入了家用机，没有认清两类消费者的终极不同，作品长期叫好不叫座，延续了十多年终于尝到苦果。

第四，世嘉主机始终缺少电器化概念，可以视为流行，却很难做到让消费者感到“拥有世嘉就是拥有时尚和品位”。而相对于NINTENDO的营销思路，却又不肯厚厚脸皮把自己定性成“玩具厂商”，专业化也就不够了。

■商场中的天才与“书呆子”

说世嘉游戏“硬派”，确切。说世嘉游戏“标新立异”，未必。世嘉几乎所有“创新”的游戏都是首先出现在街机上而不是家用机上，而且这种“创新”往往只体现在技术上而不是游戏类型上。



主：世嘉游戏向来以硬派和创新标新立异，但无论世嘉游戏如何出色，总是难以像任天堂那样依靠本社游戏支持自己的主机。这样看来，世嘉在游戏制作，尤其是公司的经营理念上有什么偏颇之处。



叶：世嘉游戏向来以硬派和创新标新立异，但无论世嘉游戏如何出色，总是难以像任天堂那样依靠本社游戏支持自己的主机。这样看来，世嘉在游戏制作，尤其是公司的经营理念上有什么偏颇之处。

其实任天堂也是依靠第三方软件商起家的公司，FC和SFC都是成功的典范，但是由于任氏帝国过于苛刻，才造成了次世代的第三方软件商大逃亡，从而一度使任天堂陷入窘境。客观的讲，如果不是挖到了GAME FREAK的《口袋妖怪》这个宝贝，N64是绝对会让任天堂死得很难看的。

没有第三方支持的软件商是不可能成功的，世嘉的主机其实也不缺第三方的支持，但是其设计游戏的理念使得主机的销售产生了问题。

世嘉在商业竞争中表现得像一个天才横溢但却过于孩子气的“书呆子”，可以这样说，世嘉首先是一个玩家，其次是一个作家，最后才是商人（而且是极不成功的商人）。做游戏的时候，世嘉首先把自己带入玩家的角色，然后从这个“玩家”的角度去考虑，不计成本、不计危险地去开发最好的游戏，他从来不从市场角度出发－或者说，考虑不太现实的未来的收益过多了一些，这样的话，有再多的钱也会很快被耗完。举个例子来说，SEGA在GBA上的CHU CHU ROCKET，游戏整整做了2500关，用了最大的64M卡带和成本很高的SRAM，而其销量根本不足以维持成本－这还是在2001年世嘉因经济窘迫而不得不分社以后发生的事！可想而知当初富裕时的挥霍会有多么可怕。据说在90年代中期，一个一般的游戏设计师只要完成自己的份内的工作，每个项目就可以拿到100万日元的奖金（差不多等于该设计师半年的薪水），只要做出来的游戏好，世嘉在花钱的时候从来不会皱一下眉头。

按理来说这也无可厚非，可问题就出在对于“好”与“坏”的评判，世嘉是以自己而并非市场为标准的，如果游戏得不到玩家的欢迎，世嘉并不会认为是自己的游戏出了问题，而是简单地归咎于时机不够成熟，玩家一时还不能理解自己的作品。世嘉总是说现在吃点亏没关系，未来一定能赚大钱的－问题将来的变数太大了，总是把目光放在无法预测的未来，这样怎么能够赚大钱呢?更要命的是，世嘉不但这样要求自己，还以这种标准来要求其合作伙伴，傻乎乎地要抱着别人一起跳火坑。这就难怪TECMO之类的公司要动些那种有点摆不上台面的手脚来了。

与大多数游戏开发商不同，世嘉的市场部权力非常弱。目前新崛起的一些大型软件公司，比如索尼、UBI等都是以市场部来指导开发部，由市场部分析市场需求后指导开发部的开发工作，但世嘉的做法则是开发部先制作产品，然后再要求市场部尽力推销出去。鉴于世嘉本身的开发实力，很难说这两种方法之间究竟哪种更优秀，但显而易见的，前面一种方法或许会扼杀许多灵感，却能更稳妥地赚到钞票。世嘉在明知自己已经入不敷出的情况下仍然抱着老观念不放，这是一个很大的错误（当然，象世嘉这样老资格的传统型大企业，要一下子改变确实也是相当困难的。这倒是有点像我们境遇不佳的那些国有企业。）

在花钱方面，任天堂和索尼从来不会象世嘉这么干。任天堂就像一个老财迷（没有贬义噢！），不但对合作者精打细算，对于每一个花出去的子儿更要仔细盘算，宁可不赚也不乱花，所以任氏帝国的财富积累很快。而索尼SCEI更是绝不冒险，只相信落在自己口袋里的钱，对任何未得的利益不做过多的期待。SCEI这种概念是随着SCE转型而带来的：SCEI的前身SCE从事的是音乐唱片的推广销售工作，在日本，歌星是被制造出来的，其数量比蚂蚁还多，但走红的时间也相当的短。SCE成功地迫使消费者不停地追求新鲜感，他往往每半年就会推出一批新人新碟，不停地诱使消费者购买新的文化快餐，从中赚取着巨额的利润。SCE转向SCEI之后，这种观念在游戏软件的销售上同样获得了巨大的成功。除非有100%的把握，否则索尼绝不做超过12个月开发周期的游戏。SCEI不停地推动着这个市场的运转，迫使玩家不停地买、不停消费。他们相信只有促进了玩家的消费欲望，才能填满自己的钱包。

和索尼相比，世嘉的商业头脑和经营模式就有点儿戏了。

另外和任天堂相比，让世嘉分心的东西也太多，街机、卡拉OK世嘉都有涉足，而当这些部门亏损的时候就给家用机部门带来了巨大的包袱，如果三者同时“不振”，后果就是灾难性的－相信大家都能够理解世嘉的没落究竟是怎么来的了吧?



张：世嘉游戏向来以硬派和创新标新立异，但无论世嘉游戏如何出色，总是难以像任天堂那样依靠本社游戏支持自己的主机。这样看来，世嘉在游戏制作，尤其是公司的经营理念上有什么偏颇之处。

说世嘉游戏“硬派”，确切。说世嘉游戏“标新立异”，未必。世嘉几乎所有“创新”的游戏都是首先出现在街机上而不是家用机上，而且这种“创新”往往只体现在技术上而不是游戏类型上。最风靡的RPG《勇者斗恶龙》、《最终幻想》系列，音乐游戏《DDR》、《BEAT MANIA》系列，还有《捉猴》、《蚊子》等全新理念的游戏，都不是由世嘉制作的。世嘉对“创新”的理解通常表现在一种对“游戏专业性”的追求上，比如赛车游戏一定作出最真实的手感与车感，格斗游戏一定要作出真正的武打格斗感觉。在这方面，世嘉似乎有些走极致了。它也许从来没有正视过家用机市场，以为将许多街机思路照搬家

用机依旧可行，殊不知在家用机游戏首先要求的是“新、奇、特”，甚至是“不专业”。



S：以技术而论，不是我这个一介玩家能够回答的，而在观念方面，我以为是世嘉强调了游戏的一个本质，即符合时代特征的高度互动性。玩家深入到游戏内核一直是业界较成功的公司所追求的目标，而外在样式（也即玩家所接触的交互层面）的创新与发展却是游戏产业永恒的主题。高信息流动的时代背景下，电玩消费者的需求也有了新的变化，社会生活的现象物化在游戏之中，是当今游戏界的一大主流课题，而世嘉的功绩是时时刻刻拓宽着这份课题的考察角度，也是最敢于将人类社会可见的现象和族群活动形式体现在游戏之中的。游戏是对生活虚拟及仿真的二律背反，世嘉努力丰富着仿真层次的内涵，换一个其实不太恰当的名词来说，世嘉的最大荣耀是她的“前卫”，她的敢于“前卫”，同时也是失败之始。这似乎矛盾，但无可避免，任何一种艺术样式到达扬弃上升的阶段，来自于传统势力的阻挠总是变得异常的顽固，以《勇者斗恶龙》自我标榜的 ENIX，至少从目前看来，还尚且不肯进入世嘉等少数开拓者的阵营，逃避牺牲的可能，世嘉却不这么做。

世嘉游戏的“场容”有多大？街机风格很强调信息流动性和时段概念，不容易形成长期的消费热点，说的通俗点，过过瘾的事没有人会拒绝，但若要你长期过瘾而没有一点内容上的稳定投入感，多少就会疲倦了。

NINTENDO 的“强制性单向选择”无论世嘉是否同意，但商业的一条规则在于产品的印象重于产品的质量，老老实实的做买卖，一方面事倍功半，一方面拥护者的跟风心理和“执迷受虐”心理得不到满足，亲和力就减弱了不少。抛去作品质量确实令人满意不提，无论你对于 NINTENDO 的“精英制”是否赞同，思考的同时无形中已经接受了 NINTENDO 就是精英的概念，而且没有时间来质疑。同样以本社作品为主的世嘉，却不见得有多少这样的横向比较。

另外，主机面世的领先不但在技术上容易落人后，造成了机能的段差，而且，开拓者的功绩在于植树，自己纳凉的却很少，游戏制作上的问题也如出一辙。悲壮而伟大的世嘉，值得人敬佩，却不能不说他们多多少少有点“傻”。

■世嘉失败的大检讨

一个市场的发展需要企业来对用户加以引导，从传统的玩家扩展到所谓的“非玩家”，这就是引导。但是，引导不代表强行的改变，用户层的变迁也有一个过渡期的存在，如何保证平衡的发展态势是最值得注意的。



主：一般认为，世嘉 SS 和 DC 的失败在于没有吸引 Light user 这一庞大的市场族群。您认为这是根本或主要的原因吗？



叶：是的。比较有趣的是，我看到国内有一些人对世嘉的所谓“专业”和 LIGHT USER 这个消费层有不同的观点，他们认为世嘉的游戏并不“专业”，而 LIGHT USER 层也并不存在。能够发表自己的看法当然是很重要的，但是我们在这里瞎猜却根本起不到任何作用。事实上，在绝大多数的日本人眼里，世嘉的游戏就是针对那些以游戏为生的“专业游戏人士”的，通过 MD、SS 以及街机游戏的长期熏陶，世嘉游戏过于 HARDCORE 在日本消费者心中已经是根深蒂固的观念－甚至连“樱大战”也被玩家认为是过于“专业”了，而 LIGHT USER 对此则有本能的反感。

LIGHT USER 是索尼提出的概念，意指那些平时很少玩游戏的随意性很大的群体，虽然这个群体基数巨大，但世嘉自己却不屑于做面向 LIGHT USER 的游戏，SEGA 一直认为游戏是应该给 GAMER 玩的，LIGHT USER 喜欢的都是烂游戏－这种观念当然顽固和愚蠢得可笑，但却是不幸的事实，其结果就是造成了到现在世嘉根本就不会做这种游戏，所以哪怕 DC 已经决定要改头换面，世嘉还是难以拉拢 LIGHT USER。而日本目前的传统型玩家数量已经日益减少，看不到这个事实，也就难怪世嘉要输两次了。

世嘉的唯一例外是水口哲也，此人是世嘉中硕果仅存的以 LIGHT USER 为主要受众的制作人，《太空频道 5》就是他的杰作。但毫无疑问，如果没有 DC 的转型，象水口哲也这样的制作人绝对不会在世嘉出现。



张：关于这一点我只想说一句，所谓 LIGHT USER 永远是游戏市场的主流，放弃这些人就等于放弃游戏市场。



S：毫无疑问，定位方向的偏颇和主机的失败有着不容忽视的关系，但我认为，世嘉的失败并不仅仅只有那么简单。

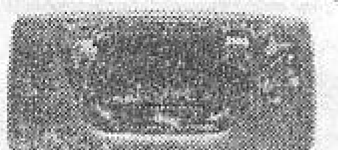
我们回过头来，看看 32 位机时代，SS 依靠着杰出的传统游戏吸引着一大批用户，但 PS 的包容兼蓄使其拉来许多强缘，作品的类型拓宽也成为了可能，加上索尼一向的营销理念，使得“非玩家”们最终选择了 PS。这诚然是事实，但到了 DC 时代，吸取教训的世嘉何尝不把新生代的游戏带上自己的主机上呢？最后还是一样的失败。

我认为，SS 的失败，不在于没有吸引“非玩家”，恰恰是忽视了传统玩家所能起到的作用。“FF7”的一锤定音，使得以后人们

20 世纪 90 年代上

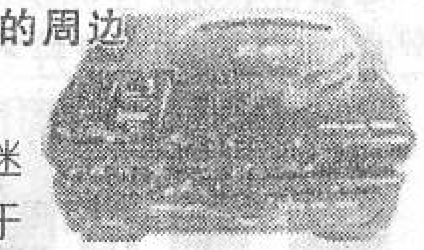
- 1990.9，GAME GEAR 发售，19800 日元。
- 1991.5，TERADRIVE 发售，148000 日元。
- 1991.12.12，MEGA CD 发售，49800 日元。
- 1992.4.1，WONDER MEGA RG－M1 发售，82800 日元。
- 1993.4.23，MEGA DRIVE 2 发售，12800 日元。
- 1994.4.23，MEGA CD2 发售，29800 日元。
- 1993.7.2，WONDER MEGA RG－M2 发售，59800 日元。
- 1993.8.20，LASER ACTIVE SYSTEM 发售，20000 日元。
- 1994.3.10，MEGA JET 发售，15000 日元。
- 1994.4，SEGA CDX 发售，39800 日元。
- 1994.9，CSD－GM1 发售，45000 日元。
- 1994.11.22，SEGA SATURN(HST－001)发售，44800 日元。
- 1994.11.22，V SEGA SATURN(RG－JX1)发售，44800 日元。
- 1994.12.3，SUPER 32X 发售，16800 日元。

掌上游戏的首次尝试
GAME GEAR



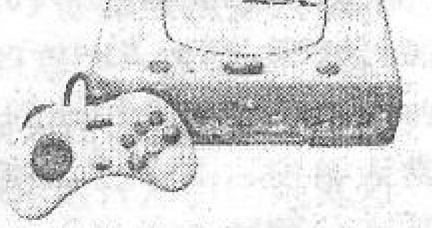
GG 是 SEGA 在 1990 年出品的第一台掌机，强调价格低廉且搭配 TV TUNER，在不玩游戏的情况下也可拿来当液晶电视使用，且低于 2 万日圆。这也是 SEGA 对掌机市场的首次挑战。GG 所采用的专用软件本身与 MARK Ⅲ 及 MASTER SYSTEM 的软件不相容，这是 SEGA 在策略上非常可惜的地方。因为 GG 本身所采用的 CPU 为 Z－80A，S 与 MASTER SYSTEM 的 Z－80A 一样，所以在当时如果直接向下相容，充份的利用既有资源，也许尚能跟任天堂的 GB 一较长短。

以 CD 媒体为诉求的周边
MEGA CD



在众多 SEGA 迷的期待下，SEGA 终于发售了 MEGA－CD，在那时还有很多玩家期待着 MEGA－CD 与 MD 的组合下，SFC 一定不是对手。但是遗憾的是 MEGA－CD 还是无法挽回大局。在本机体中，将旋转，缩小，放大等绚丽的功能，列为 MEGA－CD 的基本功能。另外 MEGA－CD 最大的特征为搭载着 6M 的大容量 RAM，所以相对的在处理资料的速度上也提升了不少。在搭载了立体音效 8 频道的 PCM 音源上也有不错的表现。只可惜高价位的周边让大部分的玩家望之却步。

次世代战争旗手
SEGA SATURN



由 SEGA 与 VICTOR、HITACHI、YAMAHA 等协力厂商合作开发的 32 位次世代游戏机。SS 主要由 2 颗 32 位元 CPU 所组成，并搭载了演算 3D 专用的特制晶片，显示色数高达 1677 万色，以及 16M bit 工作 RAM、12Mbit 影像 RAM 与 4M bit 音效 RAM，使得 CR－ROM 的处理时间与次数都大幅度的减少，丰富的 PCM32 频道音源，能够同时发出种类丰富的声音。

往往为世嘉及任天堂痛心疾首，这款能充分代表当时技术力的大作却是依靠什么来卖钱？仅仅是画面的震撼吗？从内核上来讲，许多老玩家们都感慨7代以后，FF系列游戏质量低于6代以前，但无论如何，7代里所包含的传统因素远远高于它的创新，这也是为什么《DQ7》的宣布奠定了PS的胜局，SCEI本社一线作品都是中规中据的RPG的缘故。一个市场的发展需要企业来对用户加以引导，从传统的玩家扩展到所谓的“非玩家”（这个名词是不对的，从精神实质上而言，能够接受多元化娱乐媒体、并且不抱着过分的“专业”态度的用户才是真正的“玩家”），这就是引导。但是，引导不代表强行的改变，用户层的变迁也有一个过渡期的存在，如何保证平衡的发展态势是最值得注意的，比较一下SS和PS这两台主机的衰退期，就可以发现，一个靠H游戏苟延残喘，吸引的还是“传统玩家”吗；一个在销量榜上频频露面的却恰恰都是传统类型的游戏，这，难道不有趣吗？

到了DC时代，世嘉算是“痛改前非”，面世之初，游戏就具有很明显的非玩家族群倾向，甚至至今为止，都有许多“非玩家”迷恋DC。但世家却又忘了，转型期的市场和业界，传统势力的阻挠会比以往来得强烈，不然真正落后一代的PS靠什么来对抗DC？一台缺少RPG、缺少主流游戏，以《莎木》这样超前于时代的作品作为自己的精神象征，也难怪标榜传统游戏因素的《格兰蒂亚2》销售成绩并不理想。似乎角色上产生了对换，但因为时代的影响，前后错位的世嘉就只能失败了。

有人说，PS游戏因为难度低，因而吸引了广大“非玩家”，所以PS便成为这种定位的主机，这也对，也不对。难度从来不能代表游戏性，而且除了AVG和ACT外，难度的高低更远远不代表玩者的水平，PS是以时尚非专业的外壳包裹了传统专业的灵魂，到了新世纪的变迁之刻，游戏的总体风格才发生了全面的蜕变。

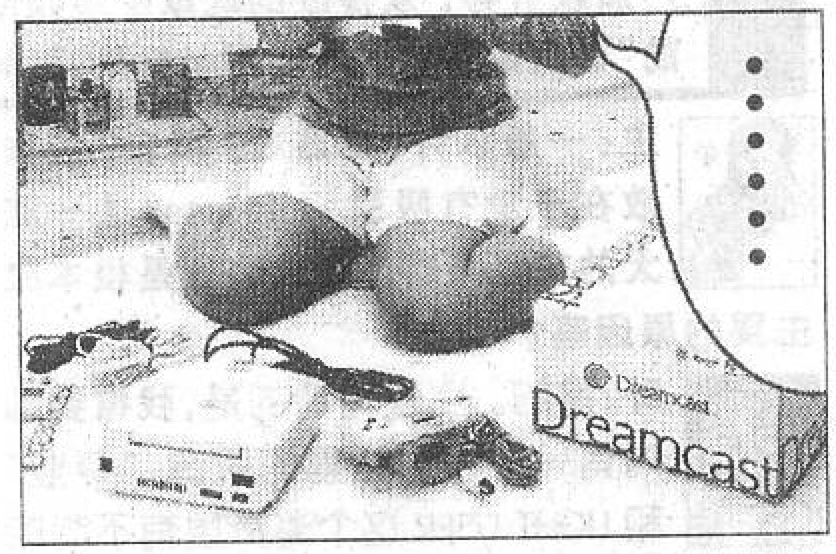
主：世嘉从一个软硬兼施的游戏大腕转变为一个软件商不仅对世嘉、对整个游戏业都是一个影响深远的决定。世嘉做出这一决定的原因是什么？这是惟一和正确的决定吗？她会失去原有世嘉迷的支持吗？

S：这个转变只能是世嘉痛定思痛的结果。长年的运作虽然以失败告终，但在这十多年发展硬件的历史中，世嘉的软件制作能力还是得到了很多的认同。当一个企业因为支柱产品的运营不利而背上大量的赤字，同时现有的庞大公司格局又不容解体的时候，转型是唯一的一条道路。如果有可能，任何平台厂商都不愿意失去自己的硬件平台，因为那是一个固定和长期的摇钱树，也只有世嘉，因为经营理念产生偏差、但同时制作能力属业界一流，方能适合于这样的转型。如果是索尼，不可能变为软件厂商的。

我觉得，所谓“世嘉迷”的提法，更有可能的是指我们国内。曾经问过一个日本朋友，为什么DC的游戏普遍精彩但却得不到相应的销路，回答是“因为这不是主流，PS才是。”回答很简单，反映的确是实际。我想，如果说起“任天堂迷”，可能回应者更少吧，但为什么销售额总是那么“恐怖”？公司形象的建立对消费者而言确实重要，但这必需是建立在良好的产品形象之上的。而且对于一个公司的产品而言，也必须分清楚主打和从属，商业，如果是单纯的一加一，决不等于二。子公司分别对应各个平台，正是世嘉清醒的看到了这一点，让公司旗下的商品形象分散开来，产生最大的效应值，这就是世嘉转型后的准确道路。从游戏来说，支持“世嘉系”（因为出现的都是子公司的名称了）的用户一定大大增加，如果说“世嘉迷”只是“世嘉主机迷”的话，我想他们更希望多产生一些“索尼克迷”、“樱迷”、“VR迷”。

叶：世嘉的这个决定是唯一的，因为身陷财政困境的他已经无从选择了。但是否正确现在还很难讲，关键还是要看他的发展。世嘉能否在财政压迫下和其他平台上保持原有的软件风格是一个大前提。世嘉吸引SEGA FANS的是他不拘一格的游戏理念和对游戏本身的追求，但这一切如果因为跨平台发展而改变，世嘉也许将失去他们的支持。

没有了传统拥趸的支持，也许可以给世嘉带来新生，也可能使世嘉走入地狱，但现在谈论这个还为时过早，也许一年以后才能见分晓。



■世嘉前景：乐观还是悲观

世嘉的转型不能简单看成是主机厂商向软件厂商的转变。关键在于，世嘉多年形成的游戏理念是否动摇。是游戏迷改变世嘉，还是世嘉改变游戏迷，这是世嘉不能不面对的大问题。

主：您对世嘉今后的走向怎么看，乐观还是悲观？

叶：据说，世嘉对自己的转型总体来说是看好的。按照世嘉的观点，只要有一个游戏能够大卖就足够翻本了，而现在他把宝押在了《VF4》上。

世嘉之所以会有这样的想法是因为VF曾经给他带来了难以想象的巨额利润，世嘉的新大楼就是靠着《VF2》的成功而盖起来的（真的是单靠一个软件的成功），他正在等待《VF4》也给自己带来如此好运，所以铃木裕这次亲自带队开发PS2版《VF4》也正是这个道理（世嘉以前在自己主机上移植VF系列从来没受到过这种关照）。

当然，努力制作是一件事，是不是真能达到预期的效果就是另外一件事了。《VF4》的街机版受到欢迎并不代表就一定能在以LIGHT USER为主力的PS2上大卖，更何况世嘉还要面临来自《TEKKEN4》的挑战，前途并不那么平坦。如果单靠一个不确定的游戏就过于乐观，到时候恐怕连哭的时候都不会有了，在这方面，世嘉自己已有了太多的教训。

个人认为，世嘉今后的趋势，至少在一年之内，仍然很难判断。我很想看看玩家对这个品牌转“软”之后的认知程度如何，也想看看世嘉究竟是否能够在LIGHT USER层中玩得转。《CRAZY TAXI》的PS2版在美国卖了40万，在已经发售了DC版的基础上来看，这是个很不错的成绩，但是并不能由此推断出世嘉就一定能够翻身。必须看到《CT》的PS2版其移植水平是很差的，如果世嘉持续以这种心态来做移植作品的话，损害的只能是自己的声誉和利益。悲观还是乐观都不重要，重要的，是世嘉一定要把命运握在自己的手上。

S：绝无意外，一派光明。优秀的游戏制作能力得到越来越多的人赞赏、前卫的游戏制作理念得到越来越多的人肯定、跨平台的网络吸引越来越多的人加入、广大的发行渠道得到越来越多的商机、大量名作的移植得到越来越多的利润，加上子公司独立运行后的财务核算单独化，未来的世嘉一定可以取得在游戏街举足轻重的地位，而且其发言权将有可能超越一切软件厂商。这也是一个真正“世嘉迷”乐于看到的情况。

主：世嘉转型向全平台发展，对目前的索尼、任天堂、微软而言，哪家受益最大呢？

叶：尽管已经转型，但是世嘉对昔日的对手仍然表现出自己强烈的好恶。有趣的是，几乎所有世嘉属下的公司都不喜欢索尼，但却都在开发PS2用的软件，其唯一的解释就是世嘉看好PS2将是未来的赢家，他们的加入只是为了赚钱（有点“老子若不是缺钱，才不会……”的样子）；而任天堂也并不讨世嘉的喜欢，很多小组都觉得任氏经常干一些上不了台面的事，很怕山内暗地里使坏，把世嘉的希望扼杀在摇篮里。即便是对任天堂推崇有加的SONIC TEAM，在合作的时候也显得小心翼翼；至于XBOX，是世嘉最不看好的主机，除了SMILE BIT特别起劲之外（SMILE BIT前身是世嘉PC

游戏部，缺少制作家用主机游戏的经验），其他小组的参入只是为了实行跨平台战略增加市场占有率。

从各小组的情况来看，世嘉跨平台战略目前最受益的就是 PS2，考虑到其潜在的巨大市场，世嘉把许多大作都放到了 SONY 的平台上。当然，身为第三方软件商，世嘉有着得天独厚的墙头草优势，一旦哪个机种不行，立刻调枪头也来得及，世嘉完全可以让硬件商吃点自己以前吃过的苦头（笑）。


张：我觉得受益最大的还是索尼。


S：从目前公布的作品来看，PS2 占据了世嘉软件的最强阵容，NGC 得到的 SONIC TEAM 又是最具活力的公司，而 XBOX 则充分的显示了其美式特征。但是不能依据初期的软件名称就可以决定哪家硬件厂商收益最大的。随着硬件竞争格局的变化，世家的天平也不会始终保持，自然而然会向某一方倾斜。但基本说来，对于索尼最有利。

世嘉与索尼的合作奠定了 PS2 将来强力的网络设置，加上 PS2 所拥有的最高软件数量，使得网络收益这一块应该高于其他两台后期的主机。而且，对于软件的发行方面来说，任天堂独占倾向过重，微软又不可能放弃 EA 这个来自同胞的强援，只有部分 PS2 游戏可以借助世嘉成熟和庞大的发行渠道在欧美市场得到较高的开拓。除此以外，因为 PS 系列主机一向以兼容并蓄为特征，容纳来自于世嘉的不同风格的作品也较其他两家更为容易，所以综合来说，还是在 PS2 身上更能体现出世嘉的价值。

当然，从世嘉对 NGC 青睐的态度看，也有不少潜力可供发挥，一切都看任天堂本身是否会有真正的联合发展的意识。


主：最后一个小问题，世嘉是否还会重新染指家用主机市场呢？


叶：这是毫无疑问的。任何一个对世嘉稍有了解的人都会想到，只要还有一线希望，世嘉都绝对不会死了这条心。而事实上，尽管财政上遭受了很大困难，硬件部门的绝大多数员工也被遣散，世嘉对于新主机的研发工作却一直没有停止过（毕竟硬件的早期研发工作不需要大量的人力资源）。目前除了继续与索尼、南梦宫合作生产街机底板之外，世嘉确实还在潜心研究抛弃多边形概念的全新的家用主机。世嘉认为家用主机已经经历了两次变革：从 FC 开始提出 SPRITE 概念，到 SFC 时代达到顶峰并开始走向衰败（所以仍然强调 SPRITE 的 SS 最终失败了）；从 PS 提出 POLYGON 概念，到 PS2 时代达到顶峰，这同时也预示着 POLYGON 技术即将被市场淘汰。世嘉正在考虑在其下一代家用主机中引入一种全新的技术来取代之（这种技术并非是所谓的 NURBS，世嘉曾经对 NURBS 技术研究了 5 年，最终发现其根本不适合适用在家用主机的构架上），而现在唯一的问题就是钱。可以想象，只要世嘉在软件方面获得收益的话，他是必然东山再起，重新打响自己的品牌的。


张：从我个人而言当然希望如此，我甚至还希望 DC 重新投产呢……（苦笑）毕竟，世嘉的软件跟硬件是结合得最紧密的，世嘉风格的游戏也只有在自己的硬件上才能够最好地体现出来。


S：在这一代的主机竞争中，理所当然的不会出现世嘉主机的身影了，而且，即便将来世嘉想重振雄风，加入到平台开发中来，也不会采取过去的方式了。

统合晶片是一个伟大的发明，也是一个开端。家用主机的载体形式从开始到现在没有本质的变化，随着将来影像科技的飞速发展，我们概念中的“主机”也一定会发生外观上的巨变。我个人的臆猜，将来的游戏主机，不外乎两种形式，一是完全的虚拟现实装置，一个就是便携式（但不代表掌机）的高集成模式了。世嘉无疑是为将来在做着准备。

另外，无论将来的游戏平台发生怎样的外观变化，网络是一个必备的终端。而世嘉目前在网络事业上取得的成绩和合作的前景，保证了将来的基础和收益，最关键的是，既然世嘉已不是“硬件厂商”了，三家诸侯和世家的网络合作也毫无顾忌。

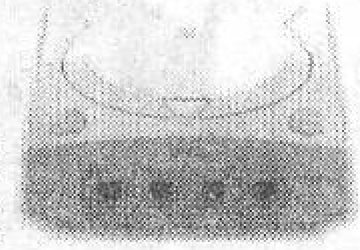
作为“主机的世嘉”无疑成为了历史，但作为“平台的世嘉”则永远不会改变。


主：最后，感谢三位佳宾的精彩言论，也感谢各位读者耐心的阅读。如果有机会，我倒想集中谈谈转型后世嘉游戏的风格和评价，这当然有待于观察她在多平台主机上表现。

20 世纪 90 年代下

- 1995，SEGA GENESIS 3（MD3）发售，9800 日元。
- 1995.1，HI SATURN 发售，64800 日元。
- 1995.10，GENESIS NOMAD 发售，19800 日元。
- 1996.3，NEW SEGA SATRUN（白色）发售，20000 日元。
- 1998.12，GPS HI SATRUN 发售，150000 日元。
- 1996.1，NEW V SATRUN（RG－JX2）发售，价格开发。
- 1997，SEGA SATRUN（纪念机），19800 日元。
- 1998.11.27，DREAMCAST 发售，29800 日元。
- 1999.7.29，DREAMCAST 人面鱼版发售，34800 日元。
- 1999.11.25，DREAMCAST KITTY 版发售，34800 日元。
- 1999.12.16，DREAMCAST 人面鱼圣诞版发售，34800 日元。

赌上社运的新锐主机 DREAMCAST



SEGA 第七代家用游戏机，在 SEGA 家用游戏机中拥有最高性能，搭载着 128bit CPU 而且内置调制解调器，如果拿 Dreamcast 和 SEGA 营业用的基版 MODEL 3 来比较的话也是毫不逊色的。另外 Dreamcast 主机的媒体和一般 CD－ROM 不同，是新规格 GD－ROM 光碟，容量较一般 CD 大。Dreamcast 主机具代表性作品很多，像《VR 战士 3》、《维罗尼卡》、《梦幻之星网络版》以及《灵魂力量》等。

21 世纪……

- 2000.1，SEGA PAD BOX 发售，？？？。
- 2000.2.3，DREAMCAST 生化危机（黑），34800 日元。
- 2000.2.3，DREAMCAST 生化危机（红），34800 日元。
- 2000.6，DIVER 2000 SERIES CX－1 发售，88888 日元。
- 2000.12，DREAMCAST 黑色限定版发售，50000 日元。
- 2000.12.28，DREAMCAST 樱大战版发售，25800 日元。
- 2001.3.29，DREAMCAST 金属粉红版发售，14000 日元。
- 2001.3.29，DREAMCAST 金属蓝版发售，14000 日元。
- 20001.3.29，DREAMCAST 金属灰版发售，14000 日元。
- 2001.3.29，DREAMCAST 卡拉 OK 发售，9800 日元。

今后……



附录：CSK 创始人大川功病逝



2001 年 3 月 16 日下午 15 点 47 分，日本 CSK 集团创始人、世嘉社长大川功因心脏衰竭，病逝于日本东京医科大学，享年 74 岁。

在日本娱乐业，大川功称得上一位传奇人物。不过最值得称道的并非其事业成就，而是他难得的风范。正当事业发展如日中天之时，大川功却越来越多的投资于公益事业，为日本经济振兴与世界和平奉献自己的力量。今年 1 月 31 日，他再度将个人财产中 850 亿日元全部无偿捐赠给岌岌可危的世嘉。“事业不是仅止一代的，在事业中得到的资金一定要投入到事业中去。”——这就是大川功独特的经营理念。


现在大家跟我一起来
北通游戏产品,从安装到操作——
就这么简单!
其它产品请参阅北通网站或来函索取
BTP-A211
BTP-A221
BTP-A111
BTP-C138A
BTP-C013
北通GBA产品
北通GBC产品
BETOP®
北通产品
详细产品画册可免费索取
通信：广州市第十甫邮局27号信箱 梁海昆 510140
Eail:sales@betop-cn.com
北通电子有限公司 www.betop-cn.com
广州：020-81844931 北京：010-65924094 上海：021-32030726

北京华冕游戏机专营店

华冕游戏机全国维修中心

经验丰富：本中心拥有五年以上专业维修游戏机经验的高级技师。
设备齐全：拥有各类进口检测和维修设备，40平米维修车间。
维修快捷：所有接收的坏机修理均流水作业，从接收、检测、维修、试机、清理均有专人负责。
服务周到：所有坏机修好后，均免费清理，调试到极佳状况，并做表面处理，最大限度的使旧机换新颜，并赠送彩印贴纸
质量保证：所有修好的机器均保修半年。
收费合理：本中心由技师坐堂修理，免去各种中间环节费用，价格极低。
服务承诺：80%的坏机立等可取，20%的坏机24小时内取机。外省顾客也可邮寄修理，但必须事先电话联系。

原装主机

GB皮卡丘限定版彩色手掌机	480
GB普通彩色手掌机	415
GB限定版超薄手掌机	350
GB普通超薄手掌机	315
GBA原装主机	605

(以上主机邮费均为20元)

GB周边配件

GB 千浩充电宝(彩.薄通用)	50	GB 万用小包	8	GBA 防紫外线保护贴膜(原装)	40
GB 彩机专用充电器	32	GB 万用对打线(四头)	13	GBA 防紫外线保护贴膜(组装)	10
GB 薄机专用充电器	32	GB 普通对打线(两头)	8	GBA 对打线	18
GB 笔式充电器(彩.薄通用)	30	GB 屏幕(彩机.薄机.厚机)	8	GBA 皮套	10
GB 普通电源	10	GB 彩机扩充振动手柄	68	GBA 高亮小灯	15
GB 原装电源	15	GB 摇杆(彩机\薄机\厚机)	10	GBA 盔甲(带组装贴膜)	20
GB 2合1放大镜(带灯)	13	GBA 扩充.充电.振动手柄	58	GBA 耳机+手链	18
GB 高亮小灯	9	GBA 充电器+电源	28	GBA 收音机+耳机	30
GB 彩机专用盔甲	20	GBA 2合1放大镜(带灯)	15	GBA 彩色梦幻贴纸	10
GB 机壳(彩机\薄机\厚机)	28	GBA 小包	20	GBA 原装卡盒(四个一套)	10

所登配件邮费五元

GBA(免邮资) 合卡单卡 最新推荐

蜘蛛人	155	ZOE	160	钻地小子	130	瓦莉奥世界	150	皇家骑士团	150		
玛莉奥	110	恶魔城	125	奇奇怪界	150	机器人大战A	150	风之克罗诺亚	140		
龙战士	135	街霸 2	150	黄金太阳	150	游戏王 5	160	信长野望	165		
快打旋风	145	恶魔城中文	150	蚯蚓战士	120	桃太郎	120	大战略	130		

大惊喜 GBA专用多合一卡带 价格一律28元

GB手掌机单卡

口袋水晶中文	31	炸弹人红/蓝	40	萨尔达时空章中文	38
口袋金中文	28	模拟城市	38	萨尔达大地章中文	38
口袋银中文	28	古墓丽影1中文	46	口袋翡翠中文RPG	30
牧场物语 3 中文	30	古墓丽影 2 中文	65	口袋钻石中文RPG	30
牧场物语4	50	洛克人X	25	鬼武者中文	35
三国志 2 中文	25	洛克人X 2	25	合金装备中文	52
太空战士 8 中文	24	游戏王 1 中文	32	海盗军团	46
大富翁中文	24	游戏王 2 中文	45	1942	28
七龙珠中文	24	游戏王 3 中文	25	彩虹六号	32
萨尔达中文	25	游戏王 4 中文	60	大金刚 2001	55
樱花大战	48	口袋红中文	24	心跳文艺、体育中文	48
勇者斗恶龙中文	32	口袋绿中文	24	勇者斗恶龙怪兽2	50
勇者 1+2 中文	33	口袋青中文	24	勇者斗恶龙3中文	48
机器人 F 中文	25	口袋黄中文	24	蜘蛛人 2	33
孤岛冒险1/2中文	28/46	第二次机器人中文	25	实况 2000	40
97 格斗	24	格斗99/2000	32/32	真女神转生卡片召唤师	45
坏玛莉 2	32	街霸3	30	真女神转生白之书	36
坏玛莉 3	32	时空猎人	56	白银兽机神中文	55

新卡推荐

鬼屋魔影中文	70
怪兽策略中文	55
生活徽章	50
机器人F完结篇2代	83
名侦探柯南—五代	55
纹章传说中文	50
封神榜中文	56
生化危机日文	75
模拟驾驶	35
吸血魔兽	35
风来的西林2	55
勇者怪兽篇2中文	70
鬼屋魔影IV	58
数码暴龙RPG口袋版	62
星之海洋	50
数码怪兽 2001	55

特价卡专卖区

SNK原装卡特价150元.邮费5元
以下所售GB卡带价格一律10元

忍空	001 天使之翼
97FIFA	003 J联盟足球
格斗之王	005 炸弹人
恐龙战士	006 顽皮熊
风中奇缘	007 动物王国
真人快打	008 聪明笨伯
鬼马小精	011 炸弹玛莉
玩具总动员	012 S725足球
小龙冒险	匹诺曹历险记

本店所登单卡、合卡均免邮费。GBA正版游戏软件及周边质优价低。
欢迎电话垂询！

另设批发业务
品种全、价位低
服务周全保质量
欢迎惠顾！

GB配件及攻略书
价格请参考上月广告。
谢谢合作！

GB手掌机合卡

004001	牧场物语2中文 三国志3中文 第五次机器人中文 游戏王3中文	63
004002	牧场物语2中文 大战略中文 侏罗纪3中文 大富翁中文	65
004003	牧场物语2中文 三国志中文 第五次机器人大战中文 游戏王3中文	63
004004	牧场物语中文 七龙珠中文 第五次机器人大战中文 SD战国传中文	50
006001	银口袋中文 魂斗罗6 太空战士4中文 第五次中文 大富翁中文 七龙珠中文	60
006002	95格斗 96格斗 97格斗 98格斗 99格斗 2000格斗	58
007001	勇者斗恶龙中文 第五次中文 三国志3中文 七龙珠中文 忍者龟3 小精灵 玛莉医生	65
008001	96格斗 音速小子5代 热血进行曲 热血新记录 热血硬派 热血排球 热血足球 热血躲避球	45
008003	96格斗 饿狼传说3 男儿当入樽2 幽幽白书4 双截龙2 玛莉兄弟 玛莉医生 坦克大战	45
009001	97格斗 双截龙1 双截龙2 双截龙3 魂斗罗1 魂斗罗2 小叮当 雪人兄弟 炸弹王	50
010001	96格斗 95格斗 热血足球 热血硬派 热血高校 热务新纪录 热血进行曲 热血时代剧 热血排球 热血赛车	40
010002	96格斗 95格斗 玛莉3代 玛莉2代 玛莉医生 超级玛莉 玛莉网球 玛莉砖块 玛莉蛋 玛莉水管	45
010003	97格斗 龙珠Z SD格斗 魂斗罗2 双截龙3 雪人兄弟 玛莉医生 方块2 坦克 大富翁	48
011001	太空战士 4中文 三国英雄传中文 三国志3中文 天神怪战 海陆空大战 第四次机器人大战 信长野望 神机世界3 吞食天地3 太空大帝	55
012001	口袋妖怪金中文 口袋妖怪钻石中文 洛克人X3代6 皮卡丘乐园 蜡笔小新4 冒险岛2 玛莉欧4 玛莉耀西的蛋 玛莉欧兄弟 玛莉欧网球 玛莉欧医生 玛莉欧撞砖	62
013001	牧场3中文 水晶中文 皮卡丘乐园 明星篮球 明星足球 坦克大战 炸弹杰克 无赖战士 米奇老鼠 玛莉医生 俄罗斯方块 玛莉网球 打砖块	80
014001	牧场3中文 牧场2中文 皮卡丘乐园 小精灵 猫捉老鼠2代 玛莉医生 玛莉网球 魂斗罗6 炸弹杰克 智慧弹跳珠 鳄鱼龙 甜心超人 唐老鸭 兔宝宝	75
015001	96格斗 双截龙2 魂斗罗 雪人兄弟 忍者龟3 热血硬派 热血高校躲避球 忍者龙剑传 碎石战士2 明星篮球 雀四郎 琉球2 泡泡龙 神龙传2 蝙蝠侠2	38
015002	96格斗 幽幽白书1 幽幽白书2 幽幽白书3 幽幽白书4 乱马1/2 街头格斗 元祖快杰 鲤鱼先生 妖精传说 所罗门之谜 企鹅乐园 疯狂大射击 玛莉网球 扑克大集合	43
017001	游戏王2 口袋怪兽黄 口袋怪兽红 口袋怪兽绿 口袋怪兽蓝 太空战士4中文 名侦探柯南2 恶狼传说3 雪人兄弟 七龙珠 玛莉兄弟4 泡泡龙 俄罗斯方块 坦克大战 泡泡鬼 香港麻雀 蜈蚣大战	76
017002	口袋妖怪银中文 皮卡丘乐园 猫捉老鼠2代 忍者龟3代 冒险岛2代 恶魔城 宾尼兔 玛莉医生 保龄球 屠龙战士 玛莉网球 仓库番2代 热恋四驱车 坦克大战 摩托车大赛 宝石传说 泡泡鬼	48
018001	冒险岛2 双截龙2 魂斗罗 雪人兄弟 忍者龟3 热血硬派 热血躲避球 忍者龙剑传 碎石战士 明星篮球 雀四郎 琉球 泡泡龙 米老鼠 怒之要塞 兔宝宝 神龙传 蝙蝠侠2	45
020001	口袋精灵水晶中文 萨尔达时空章 皮卡丘乐园 口袋弹珠台 三国志3中文 数码暴龙格斗篇 双截龙3代 蜡笔小新4代 超级麻雀 旋转方块 俄罗斯方块 超级运动员 四川省 打砖块 智慧方块 屠龙战士 玛莉医生 保龄球 太空防卫战 魔术方块	68
025001	钻石中文 金中文 冒险岛 皮卡丘世界 役满 旋转方块 彻砖方块 俄罗斯方块 超级挖金 四川省 等	60
026001	96格斗 泡泡龙4 泡泡龙3 激龟忍者传3 超级玛莉兄弟4 彩虹岛 双截龙3 兔宝宝世界 菲力猫 玛莉医生 太空侵略者 越野机车赛 智慧方块 格斗王 超彩泡泡龙 射击泡泡龙 激龟快打3 N64玛莉 彩虹乐园 街头快打3 卡通世界 猫的世界 玛莉药丸方块 太空争霸战 机车大赛 益智方块	38
030001	首都高速赛车 玛莉兄弟 坦克大战 玛莉医生 越野机车赛 俄罗斯方块 超级玛莉 轰炸人 麻雀王2 米奇冒险记 方块2 玛莉世界 反攻坦克 恋爱干线等	25

GB二合一无敌金手指 价格58元 邮费5元

精装彩印攻略书

最终幻想VII	27	基恩系谱	20	J联盟创造球会3	16	GBA 恶魔城	20
最终幻想VIII	23	机器人大战α	15	寂静岭	22	GBA 游戏王5	23
最终幻想IX	15	机器人大战α外传	20	寂静岭2	20	GBA 皇家骑士团	20
最终幻想X	20	机器人大战α(DC)	20	鬼泣	20	GBA 机器人大战A	20
永恒传说(原装)	25	SD 高达 G 世纪 F	25	恐龙危机1+2	20	GBA 黄金太阳	18
勇者斗恶龙 7	20	SD 高达 G 世纪 if	20	纹章传说	20	GB 无敌霸王金手指	18
射雕英雄传	20	SD 高达英雄传	20	吸血迷城	20	GB 口袋妖怪钻石.翡翠	15
大航海时代IV	20	恐怖反应 1+2	20	三国志VII	23	GB 勇者斗恶龙怪兽篇	20
合金装备	25	鬼神降临传	20	樱花大战3	18	GB 勇者斗恶龙怪兽篇2	20
生化危机 1+2	22	战国梦幻	20	莎木	15	GB 星之海洋	18
生化危机 3	15	牧场物语 3	20	莎木2	20	GB 口袋妖怪金银小本	13
生化危机(枪版)	20	真三国无双 2	20	病血(Illbleed)	20	GB 口袋妖怪水晶小本	20
龙骑士传说	27	寄生前夜II	15	鬼武者	20	GB 坏玛莉3	20
女神异闻录罪与罚	20	寄生前夜 1+2	20	GT3(原装中文版)	20	GB 牧场物语2	20
午夜列车	20	鬼屋魔影 4	15	永恒的阿卡蒂亚	23	GB 牧场物语3	20
游戏王(PS)	25	放浪冒险谭	20	仙界通录正史	20	GB 红之书.黑之书	25
龙战士 4	20	创造球会特大号	20	恶魔城年代记	20	GB 白银兽机神	15

PS\DC\PS2 究极金手指宝典	25
PS 金手指 99 秋冬版	15
PS 金手指宝典	12
DC 2001 金手指秘技宝典	22
DC 世纪金手指全集	28
DC 2001 金手指大全集(附带金手指盘)	20
DC 金手指大全(附带金手指盘)	18

PSII三百余款精装软件,品种多、游戏新、质量好。
土星经典游戏数百款，3DO多款经典游戏供您选择。
PS、DC千余款游戏，包装精美，价格极低。

本店现有VCD、SVCD、DVD通用跳舞毯，附送真人伴舞VCD跳舞软件。暑期特惠价：95元

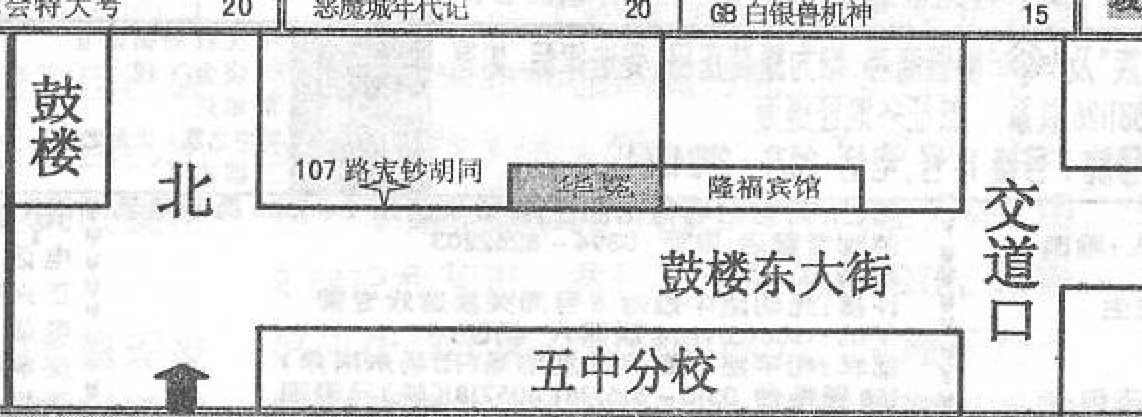
邮费15元

攻略书邮费:5元

二手机市场

高价收购各类二手次世代游戏机（PS、DC、GB、PS2等各类主机）游戏机以旧换新业务，并出售二手次世代游戏机。

机会多！！ 实惠多！！



北京市的顾客请乘107路电车或815路空调车宝钞胡同下车，马路北侧，隆福宾馆隔壁，五中分校对面即是本店。

价格特惠 莫失良机！！

汇款地址：北京市东城区鼓楼东大街179号 收款人：李欣
邮政编码：100009 联系电话：010-64053225

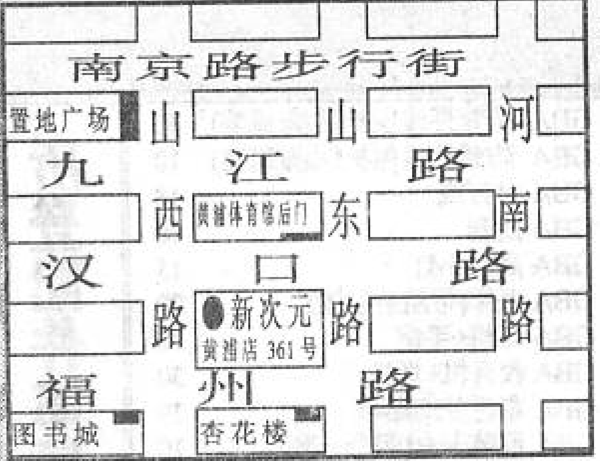
优质低价 尽在华冕

上海 新次元 电玩专卖店

京韵音像总汇

来信请附上信封 邮票及二元钱

创新的电玩理念 **您的需要就是我们的服务** 专业二手买卖



新次元黄浦店地址:上海市汉口路 361 号(近南京路步行街)咨询电话:021-635031 业务电话:021-63229104

主要经营:各类顶尖流行(PS2、NGC 任天堂)DC、N64、PS 高档游戏主机、软件、卡带及周边配件

特种项目:贴换各类损坏 PS2、DC、PS、SS、GBA、GBC、GB、SFC 套机,SNK 二手旧游戏机

贴换市场:

PS2 主机/软件、GBA 掌机/卡带贴换(原版/组装不限)DC 各类软件贴换(不限)、N64 主机/卡带贴换 SFC 超任套机/光碟机/SFC 卡带贴换,各类掌机可互换、3DO 主机/软件贴换、SS/PS 主机/软件贴换

高价回收:

PS2、NGC、GBA、PS、DC、SS 等各类主机/各类掌机卡带及一切高档周边配件和软件 SNK 原版软件经典游戏,PS 原装 PDA 记录卡、3DO 原版软件经典游戏

随身玩伴 随身蛋

新次元再次为广大没有 PS 及 PDA 的玩友,献上一款《随身蛋》,无须 PS 主机,更不用 PDA 下载,只须将它启动便可,又对应每位玩友还推出了男孩专用和女孩专用两种款成为一套。

每台均为日本原装!!还随机付送原装说明书一份,再次回报玩家,每只售 45 元,邮费 10 元,购两只 80 元,两只以上免邮费!!!!购买时请说明男孩专用!女孩专用!!

行动要快!!

特别介绍: 随身玩伴

2000 年东京电玩展独得 6 个奖的名品《随身玩伴》,隆重登场,特别应广大玩友要求,又一次将"随身玩伴"带到每一位玩友身边!它功能强大,是每一位有 PDA 玩伴必备软件,对应 PS/PS2 游戏主机。大盘原价:88 元 现处销价:45 元。8CM 迷你限定小盘原价:118 元 现心动价:85 元,不要错过!!

特别回收:

MD、CD 以其高档便携式液晶 VCD、DVD 各类手掌型液晶便携小彩电。

新次元 电玩专卖

金秋十一月!! 挥血大特卖!!

GB 卡:10-30 元 MD 卡:20-40 元
FC 卡:各类文字全部 20-45 元
N64 卡带:特价销售,价格让你能够承受
N64 主机:全新大特价只售:990 元再送卡
DC 主机:市场的超低价格,不再是无法接受你只要来我处轻松将 DC 抱回家!!
SFC 主机:180 元 SFC 套机:580-790 元
NGP 掌机:180-280 元 WSC 掌机:190-380 元
3DO 软件:30-60 元 SNK 机皇软件:30-80 元

供应各类 N 制彩监,对应所有游戏主机

新次元为新开店的广大朋友们提供各种批发服务,为您的新店配备充足的货源

电玩医院:针对市面上各种,烧,损坏游戏主机的修理!小毛小病,立等可取!收费低廉!!

邮购地址:上海市黄浦区汉口路 361 号(近山西路南京路口) 收款人:负责人收 邮编:200001

电话:021-63503162
021-63229104

特此声明:1. 凡寄往各店贴换物品,请于一月之内与我店及时联系,如逾期,我处将自行处理,如有遗失,后果自负

河南闯关族电玩商行

红旗路 经八路 闯关族★ 黄河路

汇款地址:河南省郑州市经八路 11 号 7 号楼 13 号闯关族游戏专卖店,收款人:葛谦 邮购热线:0371-3924564 邮编:450003

本月推出:旧 PS 机(能读盘)换全新原装 DC、PSone、GBA 主机,只需加 330 元 邮费 30 元 到本店凭此广告领取精美礼品一份 另:高价回收二手 PS、SS。

主机量贩区

PS Ⅱ 35000 型(主机、正版盘 GT Ⅲ、原装黑振、AV 线、电源线) 2900 元 邮费 50 元
PS Ⅱ 30000 型(主机、原装黑振、AV 线、电源线) 2600 元 邮费 50 元
PSone:102/101/103(主机、原装、电源、AV 线) 710 元/730 元/730 元 邮费 30 元
DC:中讯代理 A 型日版/B 版/美版/欧版(主机、原装手柄、电源线、AV 线)1000 元/850 元/750 元/750 元 邮费 30 元
手掌机:GBA/GBC/超薄 GB 620/420/290 邮费 15 元
奥林巴斯眼镜电视(最新) 3300 元(含邮费)
NGC 主机全套带游戏 2150 元 邮费 30 元
注:所售主机均贴有受法律保护的"◈"及"闯关族"商标 监督、投诉电话:0371-6967363、13700881126

PS 二手机 邮费 30 元
(主机、双手柄、AV 线、电源、直读)
9002-500 元、9003-500 元
7501、7502-500 元
7000、5000-400 元
3000、1000-350 元
SS 二手机全套 280 元 邮费 30 元

特价配件区

PS Ⅱ CD、DVD 直读	350 元	PS Ⅱ 色插分量线	50 元	DC 原装手制	85 元	GBA 原装电源	40 元
PS Ⅱ 原装 8M 记忆卡	250 元	PS Ⅱ 专用 150W 电源	180 元	DC 原装记忆卡	120 元	GBA 放大镜	30 元
PS Ⅱ 原装黑振	250 元	PS Ⅱ 高清晰 S 端子线	20 元	DC 万用 VGA	60 元	GBA、GB 灯	10 元
PS Ⅱ VGA	300 元	PS 高清晰 S 端子线	10 元	DC 原振包	115 元	GBA、GB 皮套	10 元
PS Ⅱ 横、竖支架	20 元	DC 上网猫、盘	150/套	DC4M 记忆卡	35 元	DC、VCD 模拟器	20 元
PS Ⅱ DVD 摇控器	50 元	PSone 专用显示屏	800 元	DC 组振包	20 元	GB 专用电源	10 元

GBA 组装卡

超级机器人 A	130 元	游戏王 5	100 元	F1 赛车	80 元
黄金太阳	130 元	街霸 2	130 元	炸弹人	80 元
皇家骑士团	130 元	快打旋风	110 元	绿色兵团	80 元
恶魔城(日)	100 元	风之少年(过关版)	120 元	桃太郎	80 元
恶魔城(中)	130 元	GTA 赛车	110 元	麻雀刑事	80 元
玛丽赛车	110 元	GT 选手权	100 元	叮当	80 元
玛丽好兄弟	100 元	洛克人	100 元		
玛丽坏兄弟	130 元	拿破仑	100 元		

邮费 10 元

PS2 DC 正版

太 10	580 元
寂静岭 Ⅱ	500 元
鬼泣	500 元
皇牌 4	500 元
实况 5	500 元
生与死 Ⅱ 加强	500 元
莎木 Ⅱ 限定版(DC)	550 元
真三国无双 Ⅱ	500 元
鬼武者	500 元
决战 Ⅱ	500 元

悟空降魔录(中文)	40	格斗 99/2000/2001	27/27/58	时空之章(中文)	28	口袋金、银(中文)	23/23	大富翁(中文)	17	口袋帝国	36
数码怪兽 Ⅰ(中文)	40	SNK 对卡普空	36	大地之章(中文)	28	口袋水晶(中文)	23	好玛丽 Ⅱ、Ⅲ	16	快打旋风	15
数码怪兽 Ⅱ(中文)	34	水浒神兽(中文)	70	牧场物语 4(中文)	50	口袋金银合(中文)	35	坏玛丽 Ⅱ、Ⅲ	25	1942 街机版	22
数码怪兽 Ⅲ(中文)	40	数码暴龙	50	数码 2001(中文)	43	口袋水晶合卡	36	燃烧战车	31	雪山兄弟	9
铁奇金钢(中文)	40	柯南 Ⅱ(中文)	53	口袋钻石(中文)	23	口袋金合卡	38	心跳回忆体育	33	蓝精灵	9
封魔神灯(中文)	40	生化危机(中文)	43	口袋翡翠(中文)	23	口袋银合卡	38	心跳回忆文艺	33	电梯大盗	32
雷弩机神(中文)	40	黑之书(中文)	40	神龙传说(中文)	33	口袋红、黄、绿	14	真女神转生 Ⅱ(中文)	24	玛丽网球	30
魔法球(中文)	24	红之书(中文)	40	孤岛冒险 Ⅱ(中文)	40	三国志 Ⅰ、Ⅱ(中文)	12/18	幽游白书 1、2、3、4	14	大金钢	18
拉萨玛传神(中文)	24	鬼武者(中文)	40	游戏王 1、2(中文)	28/48	太空 4、8(中文)	15/16	机甲宝-星星版	24	大金钢 2001	33
彩虹战士(中文)	24	白之书(中文)	38	游戏王 3、4(中文)	16/50	机器人大战 F(中文)	16	机甲宝-月亮版	24	洛克人 X	16
瓜瓜火龙(中文)	24	心跳回忆(中文)	40	萨尔达(中文)	16	第二次机器人大战(中文)	18	机甲宝-太阳版	24		
牧场物语 1、2、3(中文)	16/27/27	怪兽策略(中文)	43	萨尔达时空之章	15	第三次机器人大战(中文)	18	樱花大战Ⅲ	53		
格斗 96/97	11/15	古墓丽影 Ⅱ(中文)	55	萨尔达大地之章	15	古墓丽影(中文)	38				

邮费一本 8 元,每多一本加 2 元

郑重承诺:阁下在闯关族及各分店所购新主机均有"闯关族"及"◈"明显商志,均为原装正品,受法律保,如遇质量或其它问题请拨打投诉电话:0371-6967363 或 13700881126 联系 诚征各地经销商

闯关族经八路零售,邮购总店地址:郑州市经八路北段 11 号院 7 号楼 13 号,电话:0371-3924564

免邮费 GB 攻略书

中文牧场物语 Ⅱ、口袋金+银、萨尔达、时空之章+大地之章、三国志 Ⅱ、勇者 1+2、牧场物语、口袋水晶、游戏王 4、勇者斗恶龙、樱花大战、金手指、合金装备、心跳回忆、真女神转生、玛丽、游戏王 Ⅱ

价格均为 22 元

各地连锁店如下

新乡:闯关族二百货二楼 A 区 18 号
电话、传真:0373-2048332、13017540416 联系人:周鹏
焦作:解放东路信访局北侧闯关族
电话:0391-2925015、13608498520 联系人:安先生
焦作:学生路 288 号(教委对面)电玩基地
电话:0391-2934256、13608497210 樊利强
焦作:贸易大厦四楼闯关族专卖 13839162986 王翔
洛河:火车站兴亚科技市场一楼 28、29 号(图书超市对面)
拳王电子 联系人:陈永超
电话 0395-2166617 13069566675

周口:荷花市场荷花仙子南 10 米路东 2-1308 勇乐电玩游戏专营店 电话:0394-8262203
联系人:张勇
许昌:光明路中段附 6 号闯关族游戏专营
手机:13069519896 联系人:杨国杰
邯郸:和平路小商品批发市场(市场东南角)158 号柜台 0310-6167181 4057181(晚)马俊国
开封:包公祠向北 50 米路西大家乐
电话:0378-3936739 13069347075 联系人:谢磊

郑州:经八路北段闯关族游戏专营
电话:0371-6967363 葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族
电话:0371-3924564
庆丰街火车头体育场南 50 米 郑州超群模型玩具
手机:13903821775 联系人:付炎
苑陵商场一楼 1559 档 电话:6953031 焦水河
苑陵商场一楼 1124 档 电话:6965797 王先生

北京嘉兴游戏机经营店

嘉兴精品模型中心隆众开业！

好消息 经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手伴、游戏精品

模型中心经营地址:北京市东城区美术馆后街亮果厂 6 号　热线电话:010－64035610

邮购地址:北京市东城区东四邮局 22 号信箱　收件人:蔡晓初 先生　邮编:100010

游戏中心经营地址:北京市东城区美术馆后街亮果厂 2 号　电话/传真:010－64031591

快 原装再生侠手伴 20 代 热卖中！ 价格电询



GBA 价格 599 元

本月特价主机:DC 全套配置 650 元

原装主机		价格	邮资
	任天堂原装 128 位 NGC(原装电磁震动手柄,电源,AV 线)	1890 元	邮资 30 元
	索尼原装限定版 PS2 35000 型(正版 GT Ⅲ,原装电磁振动手柄,原机 AV 线,电源线)	3120 元	邮资 50 元
	索尼原装 PS2 30000 型(原装电磁震动手柄,原机 AV 线,电源线,保修半年)	2860 元	邮资 50 元
	索尼原装 PS－ONE(原装震动手柄,AV 线,电源,保修半年,终身维修卡)	750 元	邮资 30 元
	索尼原装 PS－7501(双手柄,AV 线,电源,保修半年,终身维修卡)	650 元	邮资 30 元
	世嘉原装 DC－欧版(原装手柄,震动器,AV 线,110V－240 电源,56K 调制解调器,保修半年)	790 元	邮资 40 元
	世嘉原装 DC－美版(原装手柄,震动器,AV 线,110V－240 电源,56K 调制解调器,保修半年)	880 元	邮资 40 元
	世嘉原装 DC－日版(原装手柄,震动器,AV 线,110V－240 电源,保修半年)	650 元	邮资 40 元

凭此印花可以到模型中心购物打 **8·5 折**,并免费成为会员(外省客户请电询)

掌机系列		
原装任天堂 32 位彩色手掌机	620 元	20
原装 SNK16 位彩色手掌机	470 元	20
原装百代 16 位彩色手掌机	480 元	20
原装任天堂 GB 彩色手掌机	430 元	20
原装任天堂 GB 薄机	265 元	20

GB 周边							
GB 对打线(薄对薄)	10元	GB 薄机镜面	10元	GB 笔式充电器	28元	GB 原装数码相机	310元
GB 对打线(薄对厚)	10元	GB 厚机镜面	10元	GB 2 合 1 放大镜	15元	GB 原装打印机	310元
GB 万用对打线	15元	GB 高亮度小夜灯	10元	GB 皮卡丘多彩专用包	15元	GB 多彩外壳	25元
GB 彩机镜面	10元	GB 稳压电源	10元	GB 皮套	10元	邮费 5 元/件	

GBA 卡大全　GBA 卡和 GB 卡免邮费　GBA 配件邮费 5 元

恐龙岛	155	滑板小子	145	玛莉奥	110	麻雀刑事	95	游戏王 4	140	GBA 格斗摇杆	15 元
侏罗纪	110	极线运动	150	玛莉奥赛车	110	垂钓巴斯鱼	95	拿破仑 1	05	GBA 格斗手托	15 元
恶魔城(中文)	139	3D 战机	145	洛克人	120	世界拳击	110	蚯蚓战士	95	GBA 原装放大镜(带灯)	35 元
机器人大战 A	139	大战略	148	火爆手球	99	大富翁 5	90	模拟赛马	95	GBA 高亮度夜视灯	25 元
机甲钢板	139	坏玛莉 4	130	黄蜂丁克大作战	110	全日本 GT	99	日本 J 联盟足球	110	GBA 对战线	18 元
机甲兵团	139	黄金太阳	139	炸弹人	89	GTA 赛车	110	高尔夫球	145	GBA 原装屏目	15 元
怪兽猎人	150	皇家骑士团	139	钻地小子	95	全明星赛车	95	Q 版赛车	145	GBA 高效充电宝	55 元
ZOE	140	龙战士	150	叮当大冒险	100	日本摔脚	90	快打旋风	130	GBA 专用包	28 元
幻想水浒传	145	街霸	150	超级猛男	110	玩具兵人	90	空中管制员	90	GBA 格斗灰用	28 元
亚特兰地斯	155	恶魔城	110	逃太郎	95	游戏王 5	139	翠儿大冒险	90	GBA 黄金太阳(攻略)	20 元
								风之古利亚	120	GBA 皇家骑士团(攻略)	20 元
										GBA 恶魔城(攻略)	20 元
										GBA 机器人大战 A(攻略)	20 元

GB 游戏卡一律免邮费,在您汇款时请写清姓名、地址、邮编及所购物品,我们将以极快的速度为您提供周到的服务！

GB 彩色单卡 免邮费

特新推荐

越南战记(真)	55 元	口袋钻石(中文)	36 元
封神榜(中)	45 元	口袋翡翠(中文)	36 元
洛克人 X2	26 元	时空之章(中文)	40 元
风来之西林 2	46 元	大地之章(中文)	40 元
星之海洋	53 元	心跳回忆(中文)	50 元
孤岛冒险 2(中文)	45 元	真女神转生(中文)	45 元
赌神之战－野猫	58 元	合金装备(中文)	55 元
勇者斗恶龙 3(中文)	48 元	名侦探科男(中文)	60 元
圣火徽章	45 元	鬼武者(中文)	35 元
炼金术士 中文	68 元	水浒神兽(中文)	75 元
牧场物语 3 中文	38 元	勇者斗恶龙怪兽 2(中文)	68 元
古墓丽影(中文)	58 元	禁断之秘宝	35 元
樱花大战(中文)	68 元	口袋卡片 2 代	48 元
口袋王国(中文)	45 元	太空战士 10(真)	65 元
红色警报(彩)	45 元	生化之鬼屋恶梦(中文)	65 元
数码宝贝(中文)	68 元	海盗军团(彩)	58 元

GB 金手指二合一 73 元！

塞尔达时空之章 日文	26元	塞尔达中文	25元	封神演义	36元	NBA2000	35元	NBA2K1	37元
塞尔达大地之章 日文	26元	塞尔达日文	32元	彩虹六号	36元	NBA2001	43元	英雄无敌 4	43元
坏玛莉 2	35元	心跳体育版	44元	合金装备	38元	实况 2000	43元	超级机战 F 中文	27元
坏玛莉 3	36元	心跳文艺版	44元	勇者Ⅰ+Ⅱ中文	38元	机器人大战 F	46元	新洛克人 X	29元
水晶中文版	35元	炸弹人卡片	41元	钢铁与友情	39元	口袋金银中文	51元	大金刚 2001	51元
口袋金中文	33元	炸弹人 RPG	37元	振动大金刚	58元	街霸 3	40元	雷弩机神 中文	49元
口袋银中文	33元	七龙珠中文	28元	振动顶级赛车	46元	玛莉 3	34元	真格兰迪亚	79元
口袋金日文	25元	太空八中文	30元	三国志 2 中文	32元	樱花大战	78元	格斗四人组(彩)	40元
口袋银日文	25元	大富翁中文	25元	HQ 赛车	27元	拳皇 2000	37元	最终幻想	45元
游戏王 1 中文	39元	牧场物语 2 中文	38元	Q 版赛车	35元	DDR 劲舞	46元	鬼太郎 大冒险(中文)	36
游戏王 2 中文	65元	勇者斗恶龙中文	40元	炼金术士	47元	流行音乐 4	46元		
游戏王 3 中文	25元	1942	36元	玛莉网球	36元	孤岛冒险 2	39元		
游戏王 4 中文	75元	太空坦克	38元	FIFA2000	40元	格斗之王 99	37元		

GB 二手机 150 元－290 元邮费 20 元 本店还备有各类二手·PS 游戏机请电询

GB 黑白单卡

口袋红中文	26 元	幽游白书 1	19 元	第二次机战中文	32 元	太空战士 4 中文	25 元	西游记	17 元	美少女战士	20 元		
口袋绿中文	26 元	幽游白书 3	19 元	第五次机战中文	26 元	牧场物语	25 元	大金刚 3	22 元	侏罗纪 3(中文)	28 元		
口袋黄中文	28 元	幽游白书 4	19 元	热血高校	22 元	王国物语	31 元	魂斗罗 6	13 元	吞食天地 3(中文)	25 元		
口袋青中文	26 元	名侦探柯南 1	20 元	J 联盟足球	16 元	雪人兄弟	15 元	索尼克 6	20 元	孤岛冒险Ⅰ(中文)	30 元	烈火战车(彩)	45 元
拳皇 96	19 元	名侦探柯南 2	20 元	篮球飞人 2	20 元	格斗之王	17 元	超级玛莉 3	25 元	魔界村(彩)	35 元	S－11 突战(彩)	38 元
拳皇 97	27 元	月影村的怪物	25 元	胜利十一人	21 元	真实谎言	20 元	恶魔城传说	15 元	V－拉力赛车	30 元	暗黑文神(彩)	45 元
洛克人 5	23 元	街霸 2	21 元	大贝兽物语	23 元	热血排球	32 元	三国志中文	23 元	幻想传说	40 元	3DO 玩具兵人(彩)	45 元
洛克人 8	24 元	饿狼 3	19 元	SD 机器人大战	26 元	赌神 2	22 元	忍者龙剑传	13 元	无赖战士(彩)	42 元	心跳回忆方块(彩)	55 元

GB 手掌机合卡目录

004001	太空战士 8/太空战士 4/口袋妖怪－红/侏罗纪 3(全中文)	49 元	12C03	天使之翼 2/国际足球 98/灌兰高手/J 联盟足球/十项全能/热血硬派/热血高校/明星兰球/世界保龄球/美式足球/乒乓球/足球小子	40 元
004002	口袋妖怪－金/太空战士 4(中文)彩色七龙珠 第 5 次机战(全中文)	55 元	JPS－0A2	花木兰/格斗 96/洛克人世界 3/小叮当 2/忍者龟 3/魂斗罗 2/乱马 1/2/一对一兰球/BB 战士/恶魔城/俄罗斯方块/打击方块/炸弹杰克/坦克	48 元
004003	牧场物语 2/大战争/侏罗纪公园 3/大富翁 4/(全中文)	56 元	009001	格斗天王 97 洛克人 3 忍者龟 3 魂斗罗 灌篮高手 森林王子 玛莉兄弟 打砖块 智慧方块	49 元
004004	游戏王 3/口袋妖怪－绿/第 5 次机战/口袋妖怪－黄(全中文)	56 元	010001	格斗 97 龙珠 SD 格斗 魂斗罗 2 双截龙 3 雪人兄弟 玛莉医生 方块 2 坦克大作战 大富翁	49 元
004005	牧场物语 2/太空战士 4/侏罗纪 3/吞食天地 3(全中文)	65 元	GPS018	玛莉欧 5,4,3,2,1 玛莉欧轰炸 玛莉医生 玛莉撞砖 玛莉厨师 玛莉赛车 玛莉小精灵 玛莉先生	50 元
004006	口袋妖怪－黄/侏罗纪 3/第 5 次机战/三国志(全中文)	65 元	JPS－022	格斗 96/幽白 1,2,3,4/乱马 1/2/街头格斗/元祖快杰/鳄鱼先生/妖精传说/所罗门之谜/企鹅乐园/玛莉网球/疯狂大射击/扑克大合集	59 元
005001	口袋蓝/口袋绿/三国志/第 5 次机战(中文)魔法球	56 元	012001	口袋格斗王 口袋妖怪(金 黄 红 蓝 绿)宇宙战机 火箭任务 网球 越野车 方块 足球小子	115 元
005002	太空战士 8/三国志/口袋红/吞食天地 3(中文)忍者龟	56 元	2038	格 96/洛克 2/幽白 4/魂斗罗 1/雪人兄弟/佐拉力/忍者蛙 2/足球 2000/花式撞球/明星兰球/乒乓球/网球/世界保龄球/智慧弹跳球/方块 2/打砖块/旋转方块/鹅图方块/打击方块	48 元
006001	口袋银/FF4/机战 5/第 5 次机战/大富翁/七龙珠(中)魂斗罗 6	68 元	AK019	口袋黄中文 口袋青中文 口袋绿中文 口袋红中文 第五次中文 三国志中文 数码爆龙中文	95 元
006002	塞尔达/口袋绿/吞食天地/机战 5/数码暴龙 4/三国志(中)	68 元	AK008	新合卡 82 合 1 绝不重复	76 元
2034	格斗天王 96/双截龙 1,2,3/洛克人 1,2,3/魂斗罗 1,2/中国拳外传/世杯足球	47 元	009002	格斗王 96 热血足球 热血硬派 热血高校 热血纪录 热血时代 热血赛车 热血台球 热血进行曲	40 元

本店 GB 卡数量很多,因版面限制不能详细列出,凡在本店购卡者送 GB 卡详细目录一份(多达上千种)　配件邮费每件 10 元

PS 周边

1M 记忆卡	20	全中文金手指卡 模拟器	45	连机对战线	10
2M 记忆卡	38	原装背包 PS－ONE 背包	28	多用型 AV 分插器	20
4M 记忆卡	65	原装振动手柄	95	仿真振动方向盘	135
8M 记忆卡	55	原装滑鼠 赠鼠标垫	45	PDA 可下载记忆卡	260
6 键振动吉他	85	原装模拟驾驶播杆	170		
标准四分插	65	多彩日机振动手柄	65		

PS－ONE 专用彩色液晶显示器(可连接任何游戏机)

DC 周边

DC 全兼容 VCD 模拟器	20	台湾 2M 记忆卡	58	标准原装手柄	89
DC 金手指 特销价	50	原装 4M 记忆卡	155	原装键盘	105
六键动感格斗手柄 带连发	65	多彩仿原装振动器	45	原装播杆	175
DC 制式转换器 NTSC－PAL	38	原装振动器	105	方向盘	246
原装 1M 记忆卡(欧、美、日限定版)	139	自带动感光枪	95	原装 VGA	85
台湾 1M 记忆卡	48	标准多彩手柄	55	手柄转接器	85

攻略天地(经典游戏 精品攻略 美焕美伦 永久收藏)

GB 攻略

萨尔达时空大地之章彩色中文版(32 开 90 页)	28	口袋水晶彩色中文版(32 开 128 页)	32
樱花大战彩色中文版(32 开 60 页)	28	勇者斗恶龙彩色中文版(32 开 100 页)	30
燃烧战车彩色中文版(32 开 97 页)	29	牧场物语 2 彩色中文版(32 开 100 页)	22
游戏王 1 彩色中文版(32 开 111 页)	31	牧场物语 3 彩色中文版(32 开 96 页)	27
心跳回忆彩色中文版(32 开 112 页)	30	口袋妖怪 4INI 彩色中文版(32 开 96 页)	25

PS 攻略

太空战士 7 彩色中文版	28	PS2、GT3 攻略	20	三国志 7 彩色中文版	23
太空战士 8 彩色中文版	25	PS2 鬼武者	20	神来彩色中文版	28
太空战士 9 彩色中文版	15	PS2 太空战士 10	25	零复活	25
燃烧战车彩色中文版	28	天诛 4 彩色中文版	30	纹章传说	28
世纪末吸血鬼彩色中文版	30	生化危机 1、2、3 彩色中文版	28/38	恐怖反应Ⅰ Ⅱ	25
机器人 α 彩色中文版	30	勇者斗恶龙 7 彩色中文版	15	枪神Ⅱ	25
机器人大战 G 世纪 IF 彩色中文版	37	射雕英雄传彩色中文版	15		
修道院之谜彩色中文版	30	永恒传说彩色中文版	26/36		

攻略书邮费 8 元

因市场价格有浮动,零售请以店内时价为准。E－mail:jiaxing999@sina.com

祝贺本公司全力赞助的'2001 世界 B 级自行车锦标赛圆满成功',并将一如继往支持中国体育事业!

诚招各地加盟店

北京信宏威达游戏产品邮购价目表

北京地区招聘店员 2 名

分期付款

只需 400 元,拥有 DC 机!应广大玩家要求,现本公司开展分期付款业务,目前暂时推出三款,以后会陆续推出其他产品,请继续关注我们…

1. 原装全新日版/欧版 DC(手柄+电源+AV 线+网卡)	首付 400 元	月还 100 元
2. 原装全新 PS ONE(手柄+电源+AV 线+记忆卡)	首付 500 元	月还 100 元 (无其他任何费用!)
3. 原装九成新 PS 机(型号任选,手柄+电源+AV 线+记忆卡+10 款游戏)	首付 350 元	月还 100 元

注:凡有意分期付款购机的玩友请先向本公司索要分期付款合同及相关材料,分期付款期限均为三个月,首付款须另加邮费 40 元,首付款及相关资料寄至本公司后,我们将进行核实,核实无误后三日内会将货物寄出,如对此活动有建议者请用信寄给我们。

现本公司为您精心选配各款精品套餐!大礼包款款超值! (套餐快件邮费 50 元/套,GB 套餐 30 元/套,主机均保修三个月)

套餐	内容	原价	现价
套餐 1: PS 套餐	7501/9002 主机+原震动手柄+格斗手柄+电源+8M 记忆卡+金手指+20 款游戏	1107	960
套餐 2: PSONE 套餐	主机+双专用震动手柄+专用电源+原装记忆卡+专用包+金手指+20 款游戏	1040	890
套餐 3: PSONE 豪华套餐	主机+双专用震动手柄+专用电源+原装记忆卡+全制式液晶屏+充电电池+金手指+20 款游戏	1865	1490
套餐 4: GB 厚套餐	厚机+充电器+手柄+魔术卡+放大镜+耳机+收音机+皮套+80 元内卡任选一盘	388	255
套餐 5: GBP 套餐	薄机+充电器+皮套+80 元内卡任选一盘	313	255
套餐 6: GBP 豪华套餐	薄机+充电器+手柄+魔术卡+放大镜+耳机+收音机+皮套+80 元内卡任选两盘	426	330
套餐 7: GBC 套餐	彩机+充电器+透明套+放大镜+耳机+80 元内卡任选一盘	558	480
套餐 8: GBA 套餐	主机+透明套+电源+充电器+GBA 卡任选一盘或送 GBA 合卡	885	760
套餐 9: DC 日/欧版套餐	主机+双手柄+电源+4M 记忆卡+震动卡+网卡+DC 新产品任选一+10 款游戏	1049	860
套餐 10: PS2 套餐	18000/35000 主机+直读+原震手柄+原装 8M 记忆卡+摇控器+引导盘+30 款游戏	3900	3100
套餐 11: SS 套餐	JVC 主机+双原装手柄+16M 记忆卡+8M 加速卡+金手指+书+30 款游戏	640	510

主机 (快件邮费 40 元/台,GB20 元/台)

特价限定日版 DC 机(原配、带网卡、手柄)	630
PSONE 袖珍游戏机(原配,带手柄)	670
DC 美/亚/欧版游戏机(原配,带手柄)	760/680/680
PS2 游戏机(35000/18000,原配置)	2400
GBA 32 位游戏机(原配)	570
GB 厚/薄/彩机(原配)	170/200/380
NGC128 位游戏机(原配置)	1700

新产品 免邮费

DC-MP4 解压卡(可观看电脑格式压缩电影)	99
便携式夜视仪(可在无任何光线中看书,玩游戏等,有效距离 5 米)	99
3D 投影眼镜(看电视,玩游戏均呈现 3D 八倍放大效果)	99
52 寸头戴式液晶显示器(立体声环绕音响,适用任何游戏机)	900
GBA 数码相机(超薄型,可配 GB 打印机)	290
DC 万用上网器(浏览中英文网站,与电脑相同,送鼠标及网络游戏)	210
GBA 卡带复制机(随意复制,可记录,送空白卡带一只)	170

二手货交易场

九成新 PS 机(7501/9002/9001/7502,双震手柄+8M 记忆卡+电源+20 款游戏)	620
八成新 PS 机(7000/5501/7002/5500,双震手柄+8M 记忆卡+电源+20 款游戏)	520
九成新 PS 5903VCD 机/PS ONE 游戏机(双手柄+8M 记忆卡+电源+20 款游戏)	700/600
土星机 三洋/JVC/日立(VCD)(双手柄+16M 记忆卡+8M 加速卡+20 款游戏)	390/470/540
日/美/欧版 DC 机(双手柄+4M 记忆卡+网卡+开机盘+20 款游戏)	600/690/620
GBA/GBC/GBP/GB/GG/游牧民手掌机(均送卡)	540/300/160/110/280/350
DC/PS/SS 拆件机(主机内配件均完整)	180/130/95
超任光碟一体机(送所有游戏)/32M 磁碟+主机(双手柄,电源,送所有游戏/送 30 款游戏)	480/320
N64 光碟机(双手柄,开机卡,电源,送所有游戏)/3DO 光碟机(20 款游戏)/SNK 光碟机(10 款游戏)	900/280/290

(快件邮费 40 元/台,GB20 元/台)

本公司回收二手机按本区售价的 80% 计算,并可互换!

游戏周边

DC 原装/2M/4M 记忆卡	115/30/38	DC 原装/组装震动卡	80/24	GB 充电器/电源/放大镜	23/8/12	DC-GB/NGP 模拟器	60
PS1M/2M/8M 记忆卡	14/24/42	DC/PS/SS 制转	35/28/40	GBA 充电器/电源	28/13	DC-FC/MD 模拟器	60
PS2/PS/DC 原装枪	360/135/75	PS/SS/DC 原装光头	270/180/140	GBA 放大镜/皮套/对战线	15/13/15	DC SFC/GBA 模拟器	80
DC 原装/组装/格斗手柄	65/33/35	DC VGA/万用 VGA	43/260	GB 中文金手指/万用对战线	65/10	DC MP3 播放器	30
PS 原装标准/原装震动手柄	35/78	DC 原装键盘/鼠标	90/55	GB 夜用灯/贴膜/皮套	10/8/8	DC 金手指/新版开机盘	20
PSONE 4/5.6 寸液晶屏	610/720	GB/GBA 耳机	25	DC VCD 卡(免改机)	50	配件邮费 10 元/件	

GB 新彩卡 本公司独家代理台湾晶合公司生产的中文 GB 彩卡,一律三个月包换!

金庸群侠传(中)	65	太阁立志传 2(中)	75	大航海时代 2(中)	70	越南战役 2001	55	机器人阿尔法(中)	55
航空霸业(中)	65	甲 A 足球风云(中)	70	水浒风云录(动作,中)	65	阿卡迪亚(DC 移植)	58	机器人大战 F2(中)	80
荆柯新传(中)	70	水浒传(中)	64	股市大亨(经营,中)	70	心跳回忆(文/体,中)	48	纹章传说(中)	55
全省 IQ 大擂台(中)	65	苍狼与白鹿(中)	65	太阁立志传(中)	70	勇者斗恶龙 4(中)	53	古墓丽影 2(中)	59
						机器人大战 F 完结(中)	53	风来传的西林 GB2	53

GB 彩卡

游戏王 5(中)	58	口袋水晶(中,时钟)	32	海盗军团(中)	53	樱花大战(中)	69	孤岛冒险者(中)	27	红色警报 2	38
三角洲部队 2	43	生命(64M,冒险)	90	SNK 对卡普空	58	实况足球 2001	43	勇者斗恶龙(中)	28	盟军敢死队	38
合金装备(中)	47	孤岛冒险 2(中)	45	大刀 2(中)	55	口袋妖怪钻石(中)	33	萨尔达传说(中)	25	影武者(中)	35
魔法骑士 2(中)	47	勇者斗恶龙 1+2(中)	33	古墓丽影(中)	48	欧陆战线(中)	55	大富翁世界之旅(中)	28	洛克人 X5	23
牧场物语 4(中)	51	女神转生外传 2(中)	35	鬼屋 2(街机版)	56	玩具兵大战 4(中)	53	机器人大战 F(中)	28	街霸 4(震动)	52
生化危机(中)	48	麻雀补完计划	45	虚拟人生(中)	48	格兰蒂亚 2	34	三国演义 2(中)	24	帝国时代	38
游戏王 4(中)	58	格斗四人组(彩专)	38	数码怪兽 2/3(中)	50	合金弹头 EX	35	悟空激斗传(中)	20	英雄无敌 4	38
大航海时代	40	口袋金/银(中,时钟)	29	幻想传说(中)	37	樱花大战	69	口袋金银合集(中)	42	心跳回忆 2	35
坏玛莉 2/3	28/29	牧场 1/2/3(中)	22/32/35	大金刚 2001	32	FIFA2001	45	勇者斗恶龙 3(中)	63	1942(街机)	26
封神榜(中)	42	音乐节拍 2/3/4	30/35/45	RPG 工具 GB2	68	名侦探柯南 3(中)	57	太空战士 X(中)	56	鬼太郎 3(中)	33

GB 黑白卡

第二/三/五次机器人大战(中)	21	圣斗士星矢	12	吞食天地 3(中)	15	篮球飞人 2	16	幽游白书合集	32
口袋妖怪红/黄/蓝/绿(中)	19	GT 赛车	23	三国英雄传(中)	15	美少女麻将	18	爆笑篮球	18
格斗王 95/96/97/99/2000	12/15/26/34/34	赤色要塞	12	炸弹人 RPG	27	四川省麻将	18	恶浪传说 RB	22
三国霸王大陆(FC 版,中)	34	合金弹头	29	西部牛仔	12	沙罗曼蛇	12	光之继承者	20

GB 合卡

编号	内容	价格	编号	内容	价格
405	口袋金/银(中,时钟),吞食(中),大战略 3(中),第五次(中)	60	801	太空战士 X,口袋金,黄,钻石,红,黄,绿,第五次(中文)	75
602	萨尔达,勇者斗恶龙,三国 3,第八次,吞食,口袋绿(全中文)	65	2501	英超,德国,意大利,西班牙…世界 25 国足球联赛	70
411	牧场 2(中),三国演义 2(中),游戏王 3(中),第五次(中)	55	904	坏玛莉 3,拳皇 95,96,2000,饿狼 3,WF 摔角	55
502	口袋蓝,绿(中),三国霸王大陆(中),侏罗纪 3(中),第五次(中)	55	1302	口袋水晶,金,银,黄,红,三国 2,侏罗纪 ...(全中文)	80
413	牧场 2(中),太空战士 4(中),三国英雄传(中),侏罗纪 3(中)	55	1303	牧场物语 3(中),口袋水晶(中),NBA2000,FIFA2000......	65
414	斗神传 2000,饿狼 2001,拳皇 95,96	55	1403	牧场物语 2,3(中),合金弹头 X,VR 网球,玛莉 ...	70
415	太空战士 8(中),口袋妖怪红(中),太空 4(中),侏罗纪 3(中)	50	2002	口袋水晶(中,时钟),萨尔达大地(中),第五次(中),数码 3...	65
501	太空 8(中),口袋金,红(中),三国演义 2(中),三国英雄(中)	55	13801	饿狼传说 2,3,拳皇 95,96,97,街霸 2,铁拳,柯南 ...	45

GBA 卡

恶魔城轮回(中)	170	玛莉	90	黄金太阳	170
皇家骑士团	160	GTA	100	游戏王	160
机器人大战 A	170	炸弹人	85	实况足球	170

合卡

《GBA36in1》:玛莉奥,炸弹人,蚂蚁人,坏玛莉 3	130
《GBA 4in1》:恶魔城,快打旋风,GTA 赛车,玛莉	270
《GBA 6in1》:皇家骑士团,黄金太阳,F-ZERO,玛莉,金块,吃豆	300

注:GB 卡邮费 5 元/盘,两盘以上均 10 元,随机购买免邮费,本公司所售卡带保修两个月,适用于任何版本 GB 机,卡带记忆均良好!

本公司大量批发各种游戏主机及配件,并为日版 DC 机大陆总批发商,价格优惠! 请来信自备回信封及邮票

专业维修 8 位到 128 位等各种游戏机及配件,成功率不低于 90% 外地玩友可寄机修理,热线电话:010-87251033

汇款(寄货,通信)地址:北京 100055 信箱 32 分箱(邮购只限此地址) 收款人:北京信宏威达公司 邮编:100055

业务咨询:010-87251066 邮购查询:010-87251088 投诉售后:010-87251022 批发加盟:010-87251033(9:00-17:00,周日休息)

北京王府井展厅:新东安市场北区科宇基电器城 283 号(9:00-22:00) 路线 1,4,10,20,57,103,104,120 路王府井站下

南阳分店:河南南阳市长江路金城利宾馆 4 楼 0377-3330438 王磊 新乡分店:河南新乡市牌坊街 6 号 13839051929 王更

南通分店:江苏南通市南大街 198 号金城大厦北第三间 13906293913 王小露

中国火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、DVD、CD 大集合 www.marsgame.com 新闻/邮购/时时更新寻求各地经销商批发热线(028)3360988 欢迎浏览中国火星游戏网

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无－投诉、质优、快速、专业的服务定能让你满意,邮购价:VCD4 元/张、DVD25 元/张、CD8 元/张(DVD、CD 目录请函索,贴 1.6 元邮票 邮费 15 元(无论多少,不限品种)。 邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱 2 分箱 肖忠发(收) 邮编 610051 门市地址:成都市磨子桥新世纪电脑城四楼 D5－D6 门市电话:028－5230945 邮购热线:028－3360988 广州批发热线:013908178022 游戏机香港上货,优势明显 香港恒源公司联系电话:00852－27999289 特价批发:PSone:630 元 DC 机:680 元 PS Ⅱ 30000 型:2600 元……种类众多,敬请电询。

凡购买金额 100 元以上均可获价值 28 元太八项链条。

日本名片通动画精选(全彩面,特价) 继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分价格,邮费不变。

名称	片数
3D 爱丽丝	3
3×3 只眼第一部,第二部	3,4
99 城市猎人	2
99 拳王,新 99 拳王	1,2
DNA	5
EXD 杀手	5
GS 美神 TV 版,剧场版	15,1
GT01－40 话(日语版)	22
JOJO 冒险第 1 部,第 2 部	3,5
LAIN(铃音)	5
X 战记	2
爱的泡影	8
安达充,漫步青春路	5
安达充,最后的冠军	3
安达充 TV 版,外传	50,21
安达充 TOUCH 大学篇	2
安琪莉可	1
暗黑破坏神	3
白色猎人 TV 版,OVA 版	9,2
百变狸猫	2
爆笑吸血鬼	3
北去音乐篇	1
比卡丘寒假,逆袭	1,2
彼男彼女的故事 TV 版	13
毕其顿的恶魔	2
变形金刚 TV 版,电影版	14,2
不可思议游戏 OVA 版,剧场版	6,2
不可思议游戏青龙篇,朱雀篇	9,10
菜菜仔解体诊所	6
超魔神英雄传上部,下部	13,12
超人学园	2
超时空要塞,可曾记起的爱	2
超时空要塞 2	3
超时空要塞 7OVA 版	4
超时空要塞 7TV 版第一部,第二部	11,13
超时空要塞 7 电影版	1
超时空要塞加强版,TV 版	4,12
超时空要塞欧案篇	1
沉默的未知	5
城市猎人百万黄金,保镖密令	1,1
城市猎人海滩之战,再见爱人	1,1
城市猎人爱与宿命连发枪	2
橙路 TV 版,剧场版	24,2
宠物小精灵,结晶塔之帝王	2
镜梦	1
纯情房东 TV 版,特别版	9,2
大友克洋,机械人嘉华年	2
大友克洋,记忆篇	2
大友克洋,老人与 Z	2
大友克洋,世界末日	2
大友克洋麻未之部屋,亚基拉	2,2
逮捕令 TV 版,剧场版	6,2
逮捕令(新)TV 版	9
倒四十将传	3
地狱老师,神眉	1
地狱老师 TV 版	16
第一神拳	2
可当之太阳王传说	1
东点巴比伦	1
恶魔战士	4
恶男杰特	9
饿狼传说	4
馈沙罗鬼(完全版)	13
风月月影阑(完全版)	7
风之谷	2
封神演义 TV 版,百科卷	9,3
福星小子－爱星球之恋	2
钢铁神兵 NEO	7
钢铁天使 TV 版,剧场版	9,2
高达 0079,一年战争	9
高达 0079TV 版,剧场版	16,2
高达 0080	3
高达 0083,剧场版	6,2
高达 A,TV 版	8
高达 F91	2
高达 ETV 版,剧场版	17,2
高达 MS08 小队	6
高达 MS08 小队完结篇	1
高达 MTV 大全集	1
高达 SD 剧场版	1
高达 V,高达 W	17,18
高达 W 杀人课	2
高达 W 停不了的华尔兹	2
高达 XTV 版,剧场版	17,2
高达 ZTV 版,剧场版	17
高达 ZZTV 版,剧场版	16,2
高达马沙反击	2
高达战场回忆录	4
高达真人版	4
高立的未来世界(宫奇峻作品)	13
高立的未来世界 2(宫奇峻作品)	12
公园前的派出所	2
攻克机动队(侍郎正宗)	2
怪医秦博士 OVA	8
怪医秦博士血梦鸽	2
怪医秦博士剧场版	2
灌篮高手篮板王,樱木花道	1,1
海贼王 TV 版	9
糊涂女英豪	9
花样男子(剧场版)	1
花右京女佣	3
黄金宝贝	3
毁来者战记	7
火魅子传	6
火头智多星	12
火宵之月	2
机动天使	7
机动战士电童 6	
机械女神 TV 版,剧场版	26,2
寄生前夜(真人版)	2
间之楔	2
剑风传奇	13
街霸 TV 版,电影版	14,2
金田－,绝顶聪明的推理	2
金田－,杀人嫌疑犯	1
金田－飞弹机关屋杀人事件	3
金田－露西亚杀人事件	5
金田－马戏团杀人事件	1
金田－少年 TV 版	13
金田－少年歌剧院幽灵	2
金田－少年事件剧场版	2
金田－事件簿 2 杀戮错鸦岛	2
禁区外的少女	5
绝爱 OVA 版	3
卡片召唤师(共 13 话完)	5
销传之辉,皇帝传说	2
销传之武士军队信息	2
柯南,诱拐事件	1
柯南名侦探第八代	11
柯南,阿南的初步推理	1
柯南,爱犬约楠杀人事件	1
柯南,本厅刊事恋爱物语	2
柯南,超级杀人计划	2
柯南,第十位访客	2
柯南,黑天使的翅膀	2
柯南,来自黑暗组织的女子	2
柯南,连续杀人的事件	2
柯南,毛利小五郎	2
柯南,世纪末的魔术师	2
柯南,太顺利的推理	1
柯南,意味深长的音乐盒	2
柯南,引爆摩天楼	2
柯南,真假人质绑架案	1
柯南步美被绑架事件	1
柯南第三部 TV 版	14
柯南对怪盗基德	1
柯南王藤新－对怪盗基德	2
柯南卡拉 OK 厅杀人事件	1
柯南流浪画家杀人事件	1
柯南奇怪寻人事件	1
柯南青山岗昌短篇集	1
柯南十四番月	2
柯南瞳孔中的杀人事件	2
课本没教的事	2
孔雀王,真孔雀王	3,2
口袋怪物 TV 版	22
口袋怪物体育对抗赛	1
口袋怪物之爆诞	2
库洛魔法使 TV 版(一),(二)	14,12
库洛魔法使剧场版	2
库洛樱,被封印的卡片	2
快刀乱麻	1
快感乐园	15
快乐方程式	1
蜡笔小新(新年特别版)	2
蜡笔小新,温泉大作战	2
蓝色高达(完全版)	10
蓝色高达后篇	4
浪客剑心,风月月影阑(完)	7
浪客剑心,濑田宗次朗	1
浪客剑心,名胜负集	1
浪客剑心,四乃森苍紫	1
浪客剑心,相乐左之助	1
浪客剑心,剑技大全	1
浪客剑心 TV 版	26
浪客剑心 TV 版 64 话－94	14
浪客剑心版未映秘集	1
浪客剑心逆－逆刃刀	2
浪客剑心－齐藤	1
浪客剑心人气角色排行榜	1
浪客剑心珍藏版	3
浪客剑心镇魂歌	2
浪客剑心追忆篇	4
乐感(剧场版)	1
乐胜	1
雷朋三世剧场版之爱情故事	2
雷朋三世场版之辞书库存	2
雷朋三世剧场版之危机一发	2
忍牙	4
猫眼	6
DN 使命	7
古墓丽影(盗墓者)	2
湘南暴走族	2
乘风少年	2
黑街二人组(爱的寄托)	4
光剑星传	1
暴转陀螺	2
欢心	3
希望之旦剧场版	1
宫崎骏卡利奥斯托洛剧场版	2
新白雪姬传剧场版	1
柯南 2001 最新版	10
恋爱候补生	1
恋爱人生	2
恋爱世纪,万有引力	2
恋爱季节剧场版	1
烈火之炎	14
猎人 TV 版	31
领家女孩 TV 版,特别版	6,2
令人战栗的格林童话	1
流星花园 TV 版	18
龙猫	2
龙骑士	4
龙珠最强战士	1
龙骑士	4
龙珠最强战士	1
鲁邦暗杀指令	2
鲁邦三世	3
乱马 1/2OVA 版,剧场版	3,2
乱马 1/2TV 版－热斗篇(一)	6
乱马 1/2TV 版－热斗篇(二)	7
乱马 1/2TV 版－热斗篇(三)	7
乱马 1/2TV 版－热斗篇(四)	7
乱马 1/2TV 版－热斗篇(五)	7
乱马 1/2TV 版－热斗篇(六)	7
乱马 1/2TV 版－热斗篇(七)	7
乱马 1/2TV 版－热斗篇(八)	7
罗德岛战记第一部,第二部	6,9
漫游记	5
冒险少女娜丁亚	2
美少女枪手	2
美少女杀手	2
美少女刑事(剧场版)	2
梦幻街少女	2
梦幻妖子	12
迷宫物语(大友克洋作品)	1
命运之子	4
魔法骑士 TV 版,剧场板	7,2
魔法提琴手	9
魔法宅急便	2
魔术师奥芜第一部,第二部	9,12
魔影萤光	2
魔装机神	12
魔法战士李维剧场版	1
能魂力量	9
女恶魔人	8
女神候补生 1－9 话	6
皮卡丘皮卡丘	1
枪神	13
强殖装甲加尔巴	3
青之 6 号	4
求恋期	6
拳王 2000	1
犬夜叉	16
人狼	2
人形草纸	6
人鱼之伤	1
人造人间	5
柔之道奥运篇,番外篇	2,1
山 T 女福星,情侣乐天派	2
山 T 女福星,鬼姬传说	2
山 T 女福星,求你说声我爱你	2
闪电霹雳车	5
伤追之人	5
上界之子	7
少年俱乐部	1
少女革命 TV 版,剧场版	13,2
神风怪盗	4
神行太保(圣子剑)	12
生化危机,真人电影版	2
生化危机 2(攻略篇)	2
生化危机 3CG	1
圣传	2
圣斗士,神与神之激战	1
圣斗士黄金十二宫(上篇)	12
圣斗士黄金十二宫(下篇)	13
圣斗士星矢,北欧篇	9
圣斗士星矢,将垒篇	5
圣斗士星矢,黄金苹果	1
圣斗士星矢,最终战士	1
圣露米纳斯女学院	2
圣水奇缘	2
士兵卫	5
侍魂 2,斩魔传	2
侍魂破天降魔之章	1
守护月天 OVA 版,TV 版	6,11
数码宝贝大冒险(电影版)	1
岁月的童话	2
太空战士八 CG	1
太空战士八精选 MTV	1
太空战士九 CG	1
太空战士九攻略篇	2
天地无用,炎夏之圣诞	2
天地无用,遥远的思念	2
天地无用宇宙篇,地球篇	7,7
天地无用外传	9
天地无用(新)	9
天空艾斯加科尼 TV 版,剧场版	13,2
天空战记	3
天空之城	2
天使禁猎区	3
天才风水师小铃	2
铁拳(故事片)	2
铁拳浪子	12
同级生,夏日恋情	2
同级生 2(上篇,下篇)	6
同级生电影版,特别版	1,1
头文字 D 剧场版	2
头文字 D 完结篇,电影版	5,2
透逗魔道士 OVA 版	4
透逗魔道士 TV 版	9,13
透豆魔道士(新)	9
万能文化猫娘	6
万有引力 TV 版	5
网络战士	3
尾崎南,绝爱	1
我的爱神	3
我家有个外星人	6
我是大哥大	7
我爱泡影	8
无敌王	5
无敌神拳	1
无限的未知(完结篇)	9
五星物语	1
午夜之眼	2
吸血姬美夕(剧场版)	2
下级生 TV 版	7
下级生海滩浪漫,梦想见	1,1
下级生(眼中只有你)	2
新下级生	4
相聚一刻 OVA 版	1
相聚一刻 TV 版上下篇	32
校内写生	1
心动的偶遇	6
心跳回忆	2
新吹披精危机	7
新人兵器电影版	1
新世纪 GBX－ZERO(OVA 版)	4
新世纪 GPX－SAGA(OVA 版)	4
新世纪 GPX 赛车 TV 版	13
新世纪福音战士 TV 版,剧场版	13,4
新吸血姬美夕 1－25 话(完)	9
星际迷航俏女郎	4
星方武侠(完全版)	12
星界之断章	1
星界之文章 TV 版,特别版	7,2
星界之战旗	5
幸运女神	6
学生妹	2
学园侦探团	16
学园战记	1
亚里安	2
亚里安第九学园剧场版	1
阳光普照	1
妖精战士 1－9(完结篇)	9
妖子魔剑 OVA 版	6
野野村	1
伊甸少年	13
意乱情迷	1
银河星图传说	2
银河英雄传说,白银之谷	2
银河英雄传说,黄金之翼	1
银河英雄传说,污名	2
银河英雄传说,星之海洋	1
银河英雄传说,英雄传说	2
银河英雄传说 TV 版	55
银河英雄传说朝之梦夜之歌	2
银河英雄传说新战争序曲	2
银河英雄外传,反叛者	2
银河英雄外传之螺旋迷宫	7
银河英雄战国群雄传	18
樱花大战(全集)	2
樱花大战 TV 版	25
樱通信	6
影技	9
勇者王	17
幽幻怪社	2
幽灵公主	2
幽游白书 TV 版,最终篇	24,14
幽游白书大百科	1
幽游白书－飞影之章	1
幽游白书剧场版	2
幽游白夜叉阴谋	1
幽游白书－幽助之章	1
游戏王 TV 版,剧场版	5,1
宇宙机动战舰大河号	5
宇宙骑士 2	6
宇宙特警	3
愿望之翼	6
再见萤火虫	
掌上娇女(又名:掌上女仆)	6
真三－万用侠 TV,OVA 版	5,3
真夜中之侦探	
真盖特机器人对新特机器人	1
中华一番	1
重战机 TV 版	18
转校生	2
足球小将 3	5
足球小将 TV 版第一部,第二部	7,7
卒业	4
最游记 TV 版第一部,第二部	13,5
最游记－幻想魔传	1
最终幻想(太空战士)电影版	2
勇斗七金刚	2
狂野电影版	1
永恒传说	3

长沙火星电游(邮购、批发、维修)

★欢迎新老客户免费索取各类节目单还可以光顾本部网站:www.hncsx.com
本店所有主机均一个月包换,四个月免费保修,配件不论多少邮费一律 5 元、主机 20 元(碟片 10 张以上免邮费)
高价回收:GB、GBC、GBA 等主机

注:本店提供二手 PS 更换全新 DC 价格特低;更换 PSONE 请看第八期广告
二手 PS(主板绝没维修过)+AV 线+电源 500 元
全新日版 DC(带上网卡)+原装手柄+AV 线+电源 750 元/台
全新 DC(亚洲版)/美版/欧版/前面配置 720/850/700 元
原装 PSONE+原装震动手柄+电源+AV 线 700 元;(全新光头主板)+双手柄+电源+软件 10 张 350 元
世嘉 16 位机+双手柄+电源+制转+AV 线 90 元(所有 MD 智力文字卡一律 35 元,欢迎免费索取目录
GB 系列(颜色自选);彩色 GB…400 元;超薄 GB(加电源)…240;GBA(32 位手掌机)日版/港版 600/580 元

Psone6 寸原装显示屏 630 元块
PS 全新光头(三个月包换) 280 元
SS 全新 JVC 光头/三洋 110/90 元
DC 全新光头 140 元
PS1M/2M/4M/8M(北通)记忆卡 20/30/45/70 元
SS 金碟及黑碟 1300 种欢迎选购(质量保证如有问题可更换并免邮费)
DC 播放 VCD/MP3 转换器 10 元
DC MP3 播放器 10 元
DC 导电胶 2 元
SS 电影卡(3.0 版) 200 元
SS 原装记忆卡/金手指 80/50 元
SS 加速卡 80 元(对应所有游戏)
SS 解码 IC 80 元(附图)
SS、PS、DC(包括所有金手指密码) 磁盘 10 元/光盘 15 元
SS 光头板,主板,芯片一应俱全,价格从优
SS 导电胶 1.5 元/3 个 SS 手柄十字架 5 元
DC 手柄组装/原装 30/65 元
DC 记忆卡 1M/2M/4M 30/35/50 元
DC 光头原装驱动整板 80 元
DC 金手指密码卡(带记忆卡) 40 元
DC/PSII 电源 20/40 元
PS 手柄 8 元 PS 原装振动手柄 75 元
PS 原装/组装导电胶 5 元/2 元 5 个
PS、SS 电源 15 元
PS 保护电阻(上标有 15、20、50) 10 元(告知玩友手柄、记忆卡、金手指无效则主机保护电阻烧坏)

PS 光头驱动(BA5977FP、BA6398FP) 45 元
DC 图象驱动芯片 180 元
DC 光头驱动片 30 元 200V/100UF 电容 5 元
FS3KM、K2125、C4977、C4507 开关管、场效应管 20 元
PS 电机 10 元
PS 电源板原装 60/组装 40 元
PS 原装激光管(附说明) 30 元
PS 拆机激光管 5 元 PS 传动齿轮 20 元/5 个
PS 光头支架 80 元 PS 数据线 20 元
PS 电机四线插座 10 元 PS 原装光头托盘 15 元
PS 光头润滑油(原装索尼、土星专用) 10 元/瓶
PS 主板手柄原装插槽 60 元
PS 原装透镜貌阻一体化 40(附说明书)
PS 解码 IC 30 元(附图) PS 电机线 15 元
专用进口维修工具一套(可以打开游戏机及配件所有螺丝) 50 元
拆主板芯片吹风 80 元
拆 GB 机的万用启子 15 元/把
PS 电影卡/Psone 记忆卡 170/30 元
PS9 字头主机电影卡 180 元 PS/SS 制转 30 元
SS 原装摇杆/遥控手柄 60/40 元
SS、PS、N64 一体原装摇杆 180 元
GB 中文金手指 80 元 GB 密码彩书 15 元/每本
PS,SS 手柄及电脑键盘转接 DC 的转接器 85 元
PS 实况足球五中文版(原版) 40 元
PS 文章传说(原版) 40 元 PS 机械人大战 α(原版)35 元
PS,SS,N64,超任模拟器(电脑)20 元 GBA 游戏光盘(电脑使用)60 元/套
3DO 精装碟片众多欢迎选购 15 元/片 超任光盘送目录每套 5 片/60 元
N64 光盘 80 元/每套 6 张

GBA 卡:		快打旋风	110 元	玛丽奥 2	80 元	少年侍霸 2	120 元	侏罗记公园	100 元
恶魔城日	90 元	风之古罗亚	12 元	玛丽奥赛车加强版		龙战士四	130 元	钻地先生	80 元
中文	120 元	游戏王五代	125 元		120 元	J 联盟足球	140 元	赛马	120 元
黄金太阳	13 元	幻玛丽 4	120 元	GT 赛车	110 元	拳破仓	130 元	机械人大战 A	130 元
皇家骑士团	125 元	寂静岭	120 元	GTA 赛车	110 元	幻想水浒	135 元		

街机类: 本部独家提供 PS、SS、DC、PS2 改街机业务、承接枪击(鬼屋)、跳舞机更换新节目与街皇转换器升级及维修业务,并提供用 PS、SS 街皇转换器更换 DC 街皇转换器(可以玩直读与不直读的节目 80 多个)更换费:250 元每/套,一年免费保修(本部引进台湾版原装 DC 直读黑碟,可用于各种街机转换器上投币,100 元/片),本部还提供大型赛车、跳舞机、枪机等模拟机更换其它节目及维修。

专业维修类: 专修各种疑难杂症(如 SS 三洋机斜放,倒放等);光头维修 60 元/个(本店已解决所有光头故障),更换所有机种的驱动片、图象 Cpu、内存芯片、所有电源板的配件,价格特优品种最齐、外地客户可以邮寄维修(11 月份限额招收外省学徒 40 名欢迎报名)。本部维修资料暂不对外,请谅解。

本店汇款地址:湖南省长沙市解放东路 28 号火星电游、收款人:李宗文热线批发电话:0731－4127175、联系人:李先生
邮购部电话:0731－4132527

安徽蚌埠常斌 电玩商行

品质第一 信誉至上

批发零售

& PS 7501、9002、PSone:650 元/750 元
& DC 美版、欧版、日版(带网卡):650 元/800 元
& PS Ⅱ 18000 型、30000 型、35000 型:2650 元/2900 元
& GBA、GBC、GB 薄机:620/400/220 元
& 日本卡通 VCD、DVD
& PS 原装及组装光头、DC、PS Ⅱ 光头
& 各种游戏主机周边配件
& PS 二手机特价 450 元 DC 二手机 450 元
主机邮费 50 元 掌机邮费 30 元

★邮购主机一周内包换、三个月包修、终身维修、欢迎来电来信索取取 PS、DC、PS2、卡通、GB、GBA 目录及价、来信请附回信封及邮票。

电话:0552－2057093 邮编 233000
传真:0552－2077683 收款人:常斌
地址:蚌埠市南山路 83 号
批发电话:13966076718

上海王子游戏

邮购(收款)地址:上海市新昌路448号 收款人:鲁薇 邮购专线:021-63590463 邮编:200003

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PSone(主机+手柄+记忆卡)	690/20	GBA彩色手掌机	590/20	PS2(主机+手柄+DVD改装)	2880/30	NGP二手彩机(配皇家骑士团)	290/10
PSone透明机壳	30/5	GB彩色手掌机	420/10	PS2原装摇控器	250/10	SONY MD R909录放机	2480/10
PSone原装振动手柄	90/10	GB二手彩机(送卡)	290/10	PS2分量端子线	280/10	SONY MD R900录放机	1980/10
PSone5.6寸彩屏	650/10	GB二手薄机(送卡)	150/10	PS2原装8M记忆卡	250/10	SONY MD R700录放机	1380/10
PSone旅行充电源	180/10	GC主机+手柄+AV线	1980/20	DC美版(主机+手柄+56K猫)	720/20	SONY MD光缆线	80/10
PSone原装光头(全套)	280/10	GC原装手柄	250/10	DC原装手柄	90/10	SONY Q33重低音耳机	250/10
WS彩色手掌机(送卡)	380/10	GC分量端子线	280/10	DC原装记忆卡	120/10	JVC重低音耳机	180/10
WS 6件套(充电、对战线、外壳)	48/10	GC原装记忆卡	150/10	DC Web money网费卡	200/10	SONY MD空白光盘(免费录音)	20/10

以下游戏不论多少,每次收邮费10元

品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格
GBA原版机器人大战A	450	GBA明星赛车	140	GBA龙之战士	130	WS陆行鸟(彩色)	250	DC莎木Ⅱ(限定版)	550
GBA黄金太阳	130	GBA坏玛丽	130	GBA玛丽赛车	130	WS猎人(彩色)	250	DC SONIC2(限定版)	390
GBA机器人大战A	130	GBA机器猫(原版)	150	GBA皇家骑士团	130	WS SD高达英雄传(彩色)	250	DC樱花3	480
GBA怪兽猎人	140	GBA恶魔城(中文)	150	GBA大富翁	90	WS宇宙战舰	180	DC顶上决战(加强版)	280
GBA魔兽守护者	150	GBA游戏王(原版)	150	GBA F-ZERO赛车	90	PS2太空战士10	580	DC网络之星2	380
GBA J联盟足球	130	GBA GT选手权	130	GBA GTA赛车	110	PS2 DOA2	520	DC美版9合1试玩版	10
GBA幻想水浒传	140	GBA太空魔法(原版)	150	GBA炸旦人	90	PS2寂静岭	490	DC美版上网盘	20
GBA洛克人(原版)	150	GBA欢乐聚会(原版)	150	GBA钻地先生	90	PS2三国无双2	490	DC特大号足球	420
GBA街霸Ⅱ	130	GBA闪灵二人组(原版)	150	GBA玛丽世界	90	PS2实况5足球	490	GC露依大冒险	490
GBA啾啾火箭队(原版)	150	GBA ZOE	140	GBA机器人大战地上篇	250	PS2决战Ⅱ	450	GC超级猴球	490
GBA游戏王5	150	GBA风之古罗迪亚	120	WS小猫	80	PS2维罗尼卡(完全版)	490	GC任天堂明星大乱斗	490
GBA恶魔城	120	GBA快打旋风	128	WS钓鱼	80	PS2风之古罗迪亚2	490	NGP 9合1	280

王子有专业维修人员为您维修、改装PS2、PS、DC、GB等游戏卡,立等可取、价格合理。

上海王子游戏精品店
地址:上海市新昌路448号(新闸路向南100米)
公交15路、21路、19路、939路、136路、801路
地铁一号线:新闸路站下,新昌路出口左转步行1分钟
电话:021-63590464 营业时间:10:00~18:30节假日照常营业

上海王子川北店
地址:虹口区东宝兴路239号(四川北路向西30米)
公交18路、21路、轻轨明珠线到东宝兴路站下
电话:63246365
营业时间:10:00~20:30(节假日照常营业)

高价收购PS、SS、N64、DC、GB主机及MD、N64、SF、WS、NGP卡带等商品



覆盖机种最全!街机、PS2、PS、DC、GBA……
囊括所有动作格斗精品!铁拳4、VR战士4、KOF2001、SNK VS CAPCOM 2……
完全日方提供原创资料!全书240页,附赠原创VCD一张,彩色大招贴一张……
"一书在手,格斗无忧"!
全书定价(附赠VCD、彩色招贴):25.00元
邮购地址:北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号春城书社
邮政编码:100026 收款人:薄国庆 咨询电话:64447183
仅收挂号费2元,邮费免收

点将录

《电子游戏软件》杂志《软件与光盘》杂志《网上俱乐部》(网络游戏)

三大游戏媒体联合招聘编辑

①电子游戏、电脑游戏、网络游戏某一领域造诣很深。
②熟悉计算机及相关排版软件,有较强文字能力。
③2年以上编辑经验,有游戏媒体工作经验优先。
④年龄20-28岁,男女不限。

应聘者请将简历一份(上贴照片一张)
寄至:北京安外安德里北街湖景苑1号楼B座四层办公室收,请注明"招聘"二字。
邮编:100011 电话:(010)64472180
联系人:石小姐

SOULCALIBUR II

灵魂能力II

AC	厂商:NAMCO	类型:3D对战ACT
	媒体:SYSTEM 246	发售日:未定

魔剑的追随者们开始新的战斗——

塔姬 TAKI

拥有2柄忍者刀（妖门和灭鬼丸）的日本美丽女忍者。



阿斯塔罗斯 ASTAROTH



被称为“无慈悲的破坏者”的他拥有压倒性的破坏力。

卡撒多拉 CASSANDRA

苏菲蒂亚的妹妹，继承姐姐的意志不眠不休地破坏邪剑。





爱娃 IVY





28岁的性感姐姐，使用伸缩自如的蛇腹剑。

御剑平四郎 MITSURUGI

美丽的残像依旧存在，天赋古碎流·改的传人参上。



这个秋天，拳皇的战士们再度向你提出最强的

格斗之王 2001

THE KING OF FIGHTERS 2001

虽然 SNK 已经是昨日黄花，已被许多玩家抛弃甚至唾骂，但一年一度的 KOF 格斗大会还是会召开的，看——

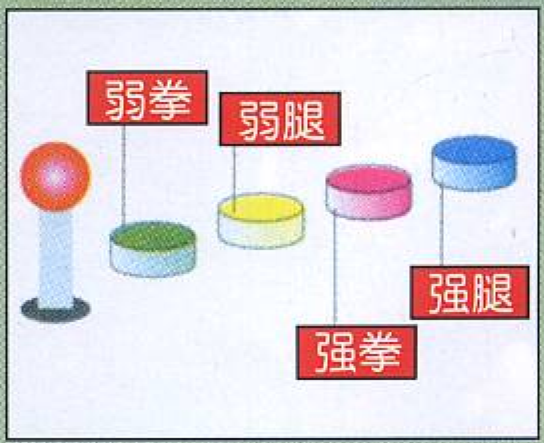


- 机种：AC
- 厂商：SNK、EOLITH
- 类型：格斗 FTG
- 媒体：MVS

从“KOF94”开始每年一次的 KOF 系列至今应该是第 8 作了。而最新作采用了 4 对 4 的战斗，“援护者系统”得到大幅变更。追加新角色后KOF以全新的面貌复活了，新生的KOF之战的序幕终于揭开！

采用4对4

基本操作



前后移动：←或→／前冲：→→／后退：←←／跳跃：手柄向上（根据入力时间决定小、中、大）／防御：←（上、中段）或斜下（下段）

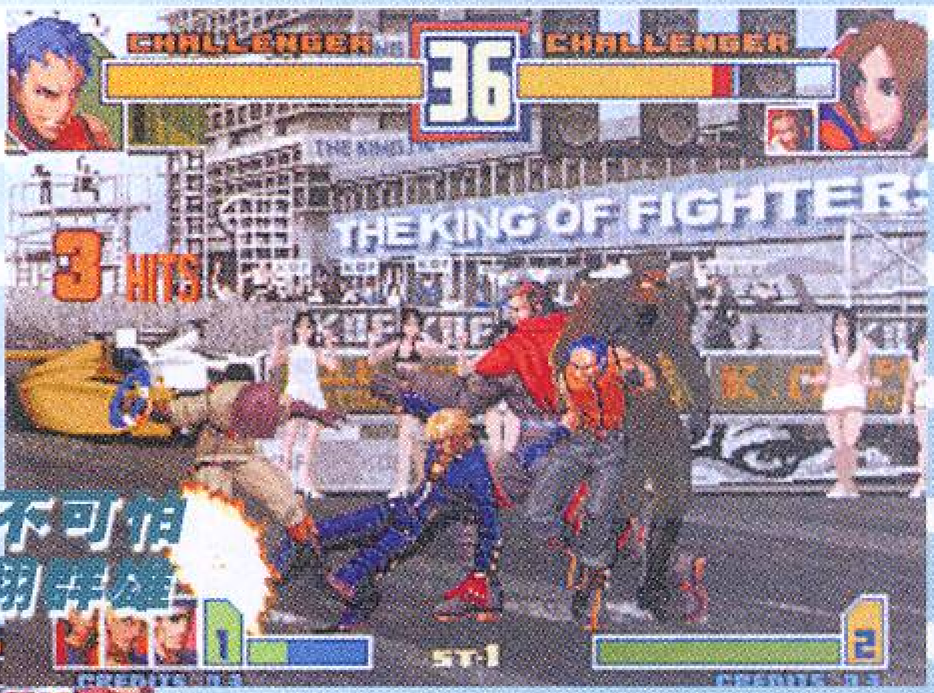
- 紧急回避：←或→+A+B
- 吹飞攻击：C+D
- 援护：B+C
- 通常投掷：接近←或→+C或D
- 指令投掷：通常投掷的瞬间←或→+攻击的按键
- 受身：摔倒前 A+B

ENTRY No.1

主人公队

移植草稚京的火焰能力的改造人 K 作为队长，机械人马克西和原属红丸队的飞贼麟以及怒队的薇普共 4 人组成了新的主角队。

挑战——『KOF』最新作!!



THE KING OF FIGHTERS 2001 New System 1 战术分配选择系统

本作中引人注目的新系统是加入了4对4的战斗系统，直接作战的玩家角色和专门负责援护的援护角色被分开了。可以用直接参战1人加上负责援护的3人共4人，也可以直接参战2人加上负责援护的2人共4人进行战斗，有些类似于“CAPCOM VS SNK”中采用的方式，在KOF史上也许是最具战略性的一作。



加上旧作中的角色总共有40名人物登场的本作令队伍的组合更加多姿多彩。

超强阵容来了!

4人加起来也不可怕 1人也可以挑翻群雄



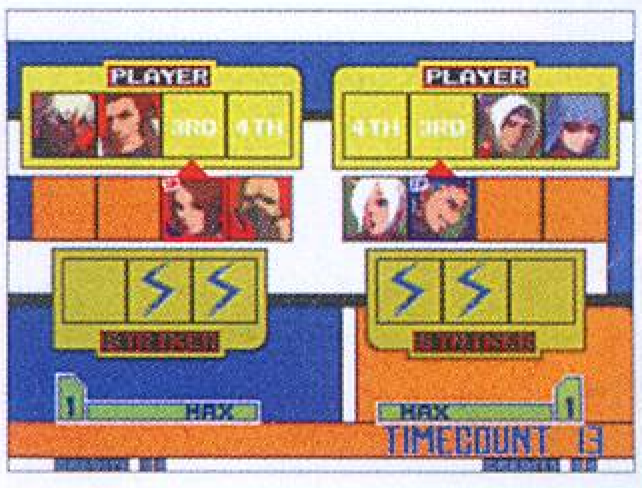
About TDS

能力槽与损害值的变化

玩家决定上场的角色数目是与能量槽的级数（即“爆豆”的数目）成反比的，例如：4人上场能力槽会比较长，而且只能累积1级；而1人上场时能力槽最短，但能力槽却能累积到4级。另外角色的防御力也会因为出场人数而有所改变，人数越少防御力越高，这样合理的设定会左右战局的进行哦。

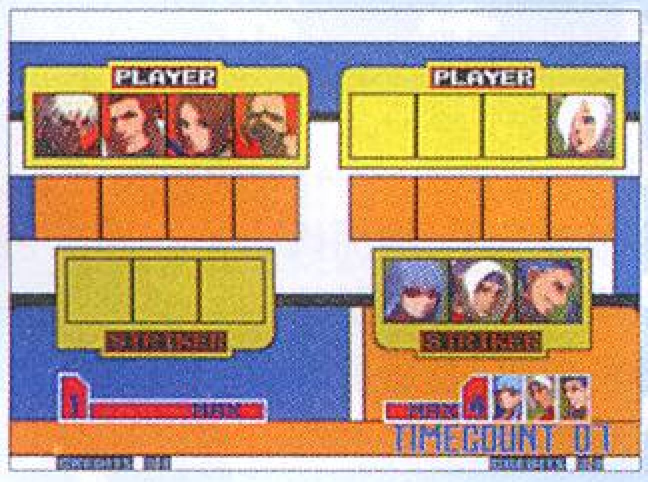
最大4人同时攻击

玩家角色和援护角色



玩家角色可以直接操作，而援护角色则在特定条件下可以呼出。

可以任意选择





如果玩家不想设定援护者也可以。

的战略分配系统，令战事更加扑朔迷离!



THE KING OF FIGHTERS 2001 New System 2 取消援护者系统

这个系统是从原有的援护系统发展而来的。也就是当角色发动援护时的“呼出动作”作出时进行取消，这样就可以进行玩家－援护－玩家－援护～连续的攻击了。



对于空中的敌手是无法发动的啊！

连续技也大幅扩大



满足右边的条件即可使出取消，同样适用于连续技。

取消援护发动制约

- 攻击地上的对手并被打中时。
- 呼出取消援护后，在同一取消中只能使用1回。
- 能力槽的级数必须在1级以上。

ENTRY No.2 韩国队

依然是金家藩率领的韩国队，其中有个没穿队服的女子。据说喜欢动画片与特摄英雄。这究竟是怎么回事？



ENTRY No.3

庵队

好象一匹狼的八神，与前作中主人公队的大部分队员合作，组成了新的队伍。拥有大蛇之血的八神的胸中是否依然燃烧着挑战草稚之炎呢？

THE KING OF FIGHTERS 2001 New System 3

超级取消系统

超必杀技还是援护？级数的使用到了这代很重要。

前作中的模式发动、超必杀、MAX超必杀和防御取消系统被取消。取而代之的是加入了必杀技取消＋超必杀的新系统，恐怖的连续攻击的“超级取消系统”会令战斗更加白热化，有些类似“街霸Ⅲ3RD”。当然这种系统也是要消耗大量能量槽的。

奈斯的威胁 再临

秘密结社奈斯——是一个一切都被谜包围的谜之组织。不论是前作的总BOSS——ZERO还是许多有关人物的出现都将本已经很“谜团”的奈斯又笼罩了一层朦胧而恐怖的阴云，特别是K9999的出现更成为本作的焦点，他那有些傻气又有些忧郁的表情确实很令人难以琢磨。

ENTRY No.4

奈斯队

前作中作为援护角色登场的奈斯上级干部佛克西和特殊工作人员库拉一同参战，新人K9999与安赫尔的加入使得这个队伍更加神秘。K9999也是克隆人吗？

神豪鬼



他的正体是与卢卡尔战斗时，体内被注入“暗黑力量”的豪鬼。在他体内2种相容的力量侵蚀着他，产生出这可怖的将反射葬送的人物。与“街霸 ZERO2”中的真豪鬼的招式有所不同，被称之为超过神的斗者。



超越神的斗者



←看，“天”变成“神”了。
↓轻轻一跳即可发出两发斩空波动拳，足以称为是系列中最强的豪鬼。





CAPCOM对SNK2 百万之战

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

PS2、DC	厂商：CAPCOM、SNK　类型：格斗FTG
	媒体：DVD-ROM、GD-ROM　发售日：2001.9.13

最终首领大公开



完全的终极绝望

上帝卢卡尔

吸收豪鬼持有的“杀意之波动”，将自身的暗黑力量与之强行融合的卢卡尔。由于具有天才的格斗感觉，豪鬼的必杀技“阿修罗闪空”和“瞬狱杀”很快就被卢卡尔顺利习得。与“KOF95”中的终极卢卡尔相比，他拥有更惊异的破坏力。

出现条件：决胜战终了前①取得1500000以上的GP ②决胜战起码取得1局以上的胜利（类似与KOF的决胜战）③战胜乱入角色。最少满足2个条件后方可与真BOSS对战。



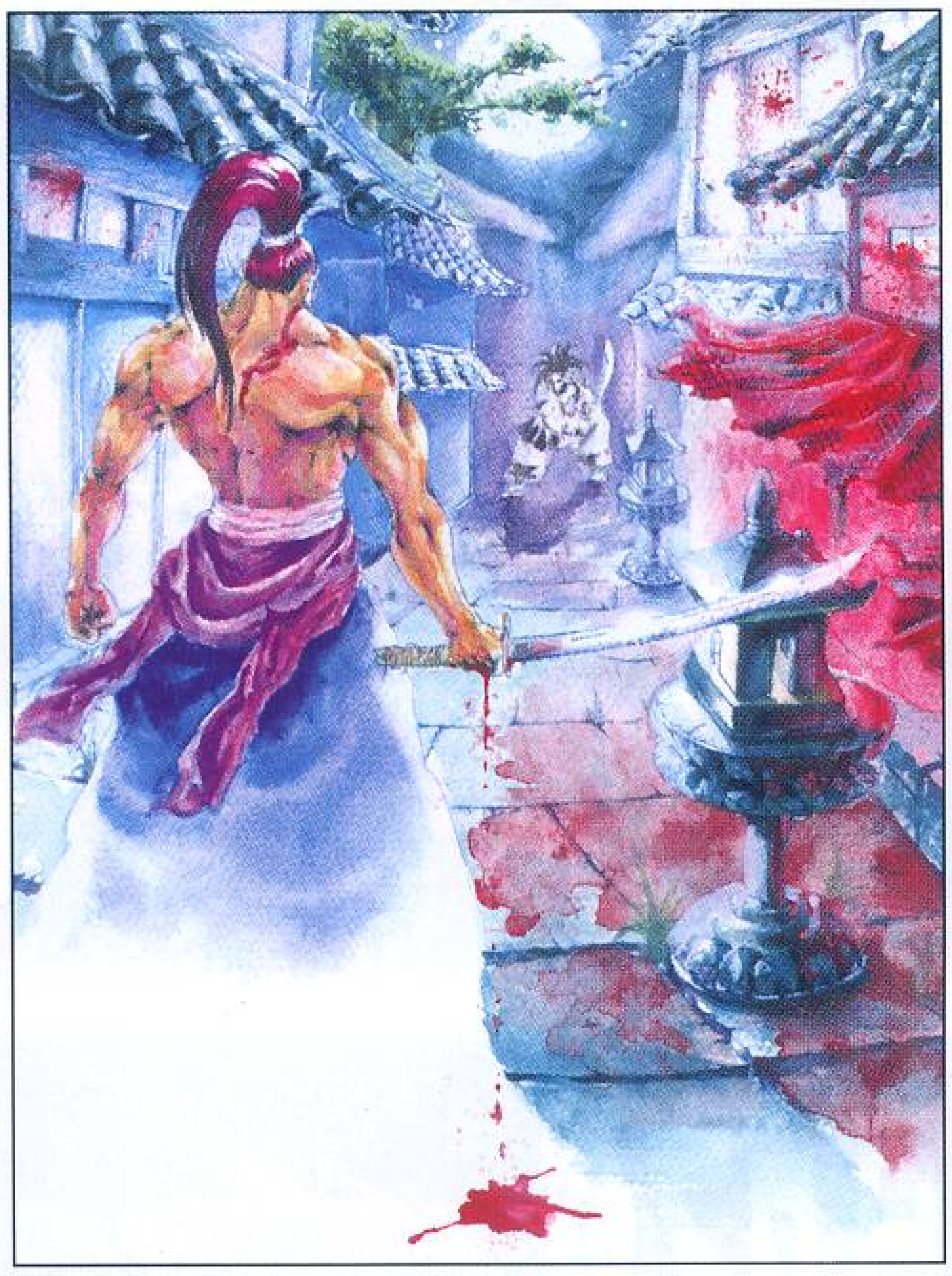
←↓上帝卢卡尔版本的瞬狱杀（最终审判）和阿修罗闪空（黄金之道）确实有够夸张。



大墙画廊

彩版vol.56

廊主：SHADOW PHOENIX



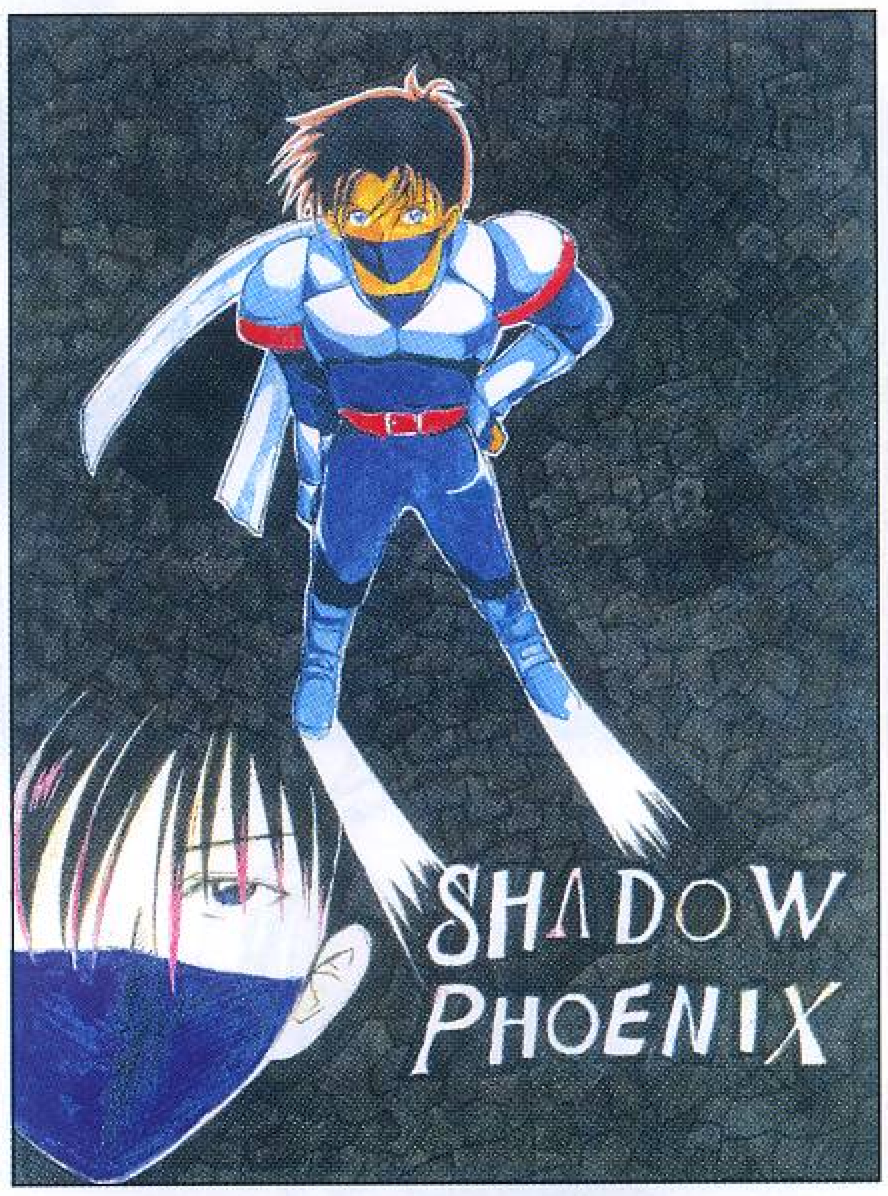
《月光下的对决》四川都江堰 李晓嵩

梅鹗毒滴下的血、天上月撒下的凝光、巷尾等待的霸王丸……



《Q版EVA》长春 于彦舒

想起电视中播放的所谓什么"天鹰战士"的中文主题曲，不由心中一凛。



《SP》广西钟山 莫剑

登出来就有以公谋私的嫌疑，怎么着……



《魔兽争霸2·精灵·神射手》重庆 陈柯

想起了街霸中的猎鹰和猫和老鼠中TOM的印第安扮相。



《京和庵》郑州 蚯蚓

真的很同情被八神干扰了私生活的草雉，但为何不去将八神消灭呢？

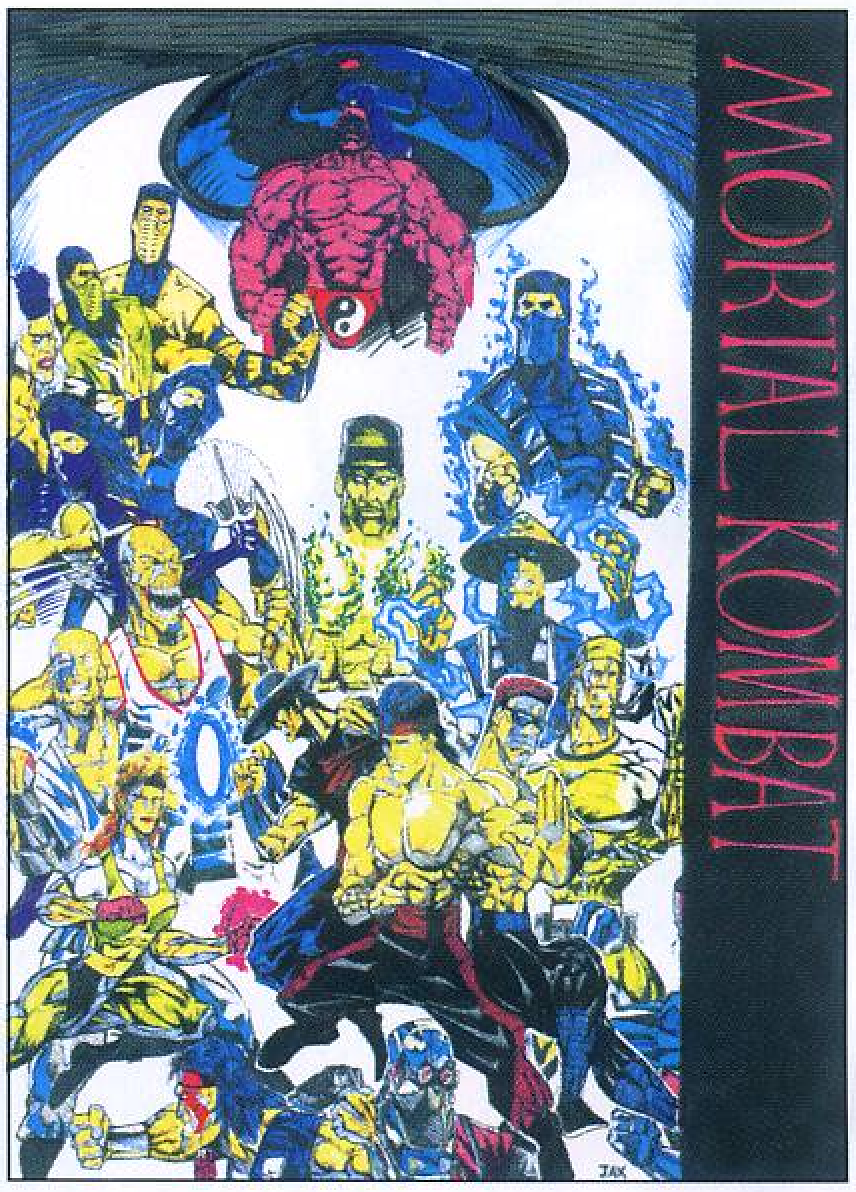


《永远的最终幻想》唐山 王林

似乎2人瘦弱的身体支撑不住略显有些大的脑袋哦，还在那里卿卿我我！

摩天楼的911陨落
国足的世界杯梦想成真
电软的大搬家
阿富汗人民的血泪
以及许许多多 是是非非 恩恩怨怨
都发生在九、十月萧瑟的秋风中
莫非今年的冬天会很冷…… 也许明年的春天会更美……

——Shadow Phoenix



《真人快打》北京 陆明

早年的电影“魔宫帝国”和软体动物当年的至爱都是这充满灵异人士的MORTAL KOMBAT。

《无题》 重庆 冯亮

樱木这样的打扮难道是要和“流川命”那三个女孩一起为“狐狸”加油吗?





《拳场》 乌鲁木齐 孙林涛

如此的身形真的很“つ”(编辑部中“强”(つよい)的简称),瘦弱的SP的梦想啊!



《FFX—提达》江苏洪泽 寂光

在FFX中驾驭大象(彩火?)渡过幻光河的小怪物被创世神剑挑着干什么呢?



《Donovan》江苏 李金辉

比起FFX中阿龙的正宗刀(很象芭蕉扇?)来多诺凡的大刀也就算个“中柄”了。



《盗墓者4》深圳 二弟画郎

这么凶悍的劳拉比起安吉莉娜来显得更野性、更有种原始的躁动。



《奔跑中的青年》唐山 耿军

这位男青年跑得如此玩命究竟是为什么呢?僵尸并没有追啊?



SEGA PC
史无前例
超酷打字游戏登场
内赠精美徽章
39元
11月上市
死亡打字员
中文版
全新打字感觉 PC版真正体验
THE TYPING OF THE DEAD © SEGA CORPORATION, 2000
SEGA经典街机钓鱼系列移植PC
热卖中
39元
中文版
SEGA Bass Fishing
SEGA
钓鱼高手
内赠精美徽章
日本原装钓鱼控制器大抽奖
SEGA PC
真宫寺樱
神崎堇
"樱花浪漫大抽奖"
—详见樱花大战官方网站
www.SAKURAWARS.COM.CN
VCD
Sakura Wars
樱花大战
25集电视动画片
69元/12CD
总经销:世纪风流文化交流中心
电话:010-63478622
樱花浪漫盒
樱花系列豪华典藏版
Sakura Wars
樱花大战
简体中文版
3CD
+
Sakura Wars
樱花大战2
简体中文版
8CD


SEGA
天人互动
biggamer.com
电话:64895388 传真:64895389
新花组再掀浪漫狂潮!
桐岛神奈
李红兰
爱丽丝
玛丽亚
织 姬（新成员）
雷 尼(新成员)
Sakura Wars
樱花大战2™
简 体 中 文 版
Original Game © SEGA 1998 © RED 1998
Reprogrammed Game © SEGA/OVERWORKS, 2001
樱花年卡
赠
帝击匙扣
花组贴心袋
超值惊爆价:
69元/8CD
网上独家销售:
卓越网 http://www.joyo.com.cn
订购热线:010-64895388-205
2001年11月10日
震撼上市
浪漫心动
199元
赠
太正团扇
128页全彩攻略书
192页全彩攻略书
花组信笺
帝击竹筷
樱花光盘袋
花组年历
樱花大战绘画大赛作品精选
心动/行动
+ 樱花大战 25集电视动画片(VCD) 12CD
+ 樱花大战 10集特别版(OVA版)(VCD) 5CD
+ 樱花电子资料集 2CD
= 30CD

街机风暴

把街机厅当自己的舞台 VOL.2

KEYWORD : MUSIC

音乐篇

音乐游戏是在这几年才开始出现，算是比较年轻化的游戏类型，不过确实也带给街机厅全新的视野，尤其是DDR系列，更是红遍全中国大街小巷，就算不知它的本名，也知道什么是跳舞机了吧，想想那时那首大热的"Butterfly"吧。

1 Guitar Freaks 5th&Drum Mania 4th &Keyboard Mania 2nd 大连线

在音乐游戏中，唯一能够同时最高五个人连线的游戏，两个吉他手，两个Keyboard手，再加上一个鼓手。由于保留了所有前几代的歌，所以游戏里的藏歌量非常惊人，唯一可惜的是能够三台游戏同时连线的歌就很少。连线的中心是鼓手的DM4，所以记得连线时要先让鼓手开始，连线才会比较顺利。

DM和KM的操作方法说明比较简单，像KM只要对准画面上的按键，然后在从画面上方下来的音符和下方的判定线重叠时按下按钮就行了，可是千万不要天真的以为"只是按个钮而已，没什么难度嘛。"所以适当的练习是必要的。

至于GF的操作比较难理解一点，但是跟另外两个乐器比起来反而还比较简单呢。吉他的上方有三颗按钮，只要按住上面的按钮然后拨动下方的拨片就对了，就跟真正的吉他一样。唯一要注意的就是GF的音符是由下往上的，判定线是在画面的上方，不要忘记了哦。

评语 音乐游戏之中就属这组乐队Game最令人热血，摇滚乐对年轻人有着令人难以抵抗的魔力，高分贝的吉他和节拍精神的鼓再加上各种迷人音效的键盘，最适合想狂野一下的玩家！

基本资料
厂商：KONAMI
评价：★★★★★★★★★
上手难度：中上





2 Dance Dance Revolution 5th

时下的年轻人一定知道的游戏"DDR"，虽然只是少少的四个踏板，但是却也横扫了整个电玩界，一度成为电玩界中少男少女尖叫的对象。当然不可避免的市面上也出现了许多模仿的游戏。

DDR的游戏方法非常容易理解，画面上有四个箭头，当画面下方出现的箭头和上面的"对准"时用箭头重叠时踩下踏板就行了。游戏里面还附加了许多模式，比如说箭头会消失、变快、或突然出现，也有让高级玩家表演用的Double模式，这是一个人控制两块踏板的模式。很难！但也是DDR玩家的终极目标，加油吧！

基本资料
厂商：KONAMI
评价：★★★★★★★★
上手难度：中上

评语 家喻户晓的游戏当然不必我再多说，不过对玩家而言最吸引人的还是因为它能够满足表演的欲望。在一般的游戏上面，我们很难让外行人知道正在玩的这个有到底有多厉害，但DDR却能够立刻看出上面的玩家是个高手，正是因为如此，才这么多的人乐此不疲，愿意创造出更多的花招来吸引观众。如果你是个表演欲旺盛的人，那这个游戏一定非常适合你。

3 Para Para Paradise

■基本资料

厂商：KONAMI

评价：★★★★★★★★

上手难度：普通

跟DDR不同但本质却一样，另一种截然不同的舞步，那就是PARAPARA舞。Parapara是一种在日本红透半边天的舞步，靠的是手部做出来的变化，构成独特的动作，脚步则几乎不用移动。Parapara的音乐本身相当轻快、柔和、很适合女性玩家，所以这款游戏在日本的人气自不在话下。



然而我国街机厅非常难得见到女性玩家，所以很可惜。就连笔者这样的电玩狂热者也很少看到Parapara跳得好，而且又是美女的例子(真可悲…)。至于游戏方法也不难理解，只是使用的科技比较新奇罢了。在机台前方地上会看到五个感应器，只要你用任何物体放到感应器的正上方就算是按钮了(跟红外线防盗器是同样意思)。

评语 跟DDR比较起来，可以发挥的空间较大，而且动作也很好看，只是要花点时间研究舞步。非常适合女性玩家，因为它不太需要体力，而且女孩子的手比较细，挥起来才好看嘛。

舞出最强的ParaPara！

4 EZ2 Dancer

■基本资料

厂商：AmuseWorld

评价：★★★★★★★★

上手难度：中上

韩国出品的跳舞机，不太相同的是它只有三个踏板，以及两个感应器。只要玩过的玩家一定立刻就会发现它最吸引人的居然不是音乐，而是那美到极点的动画和图片，韩国人的画功真不是吹的。里面收录的曲子有不少是韩文的，当然也有很多外国名曲。



游戏的方法有点像是DDR加Parapara，如果上述的两个游戏你都会玩的话，EZ2 Dancer一定也难不倒你。当画面上的音符和判定线重叠时，踩下踏板或是用手在感应器上面或下面挥动，就是这么简单。

评语 从这个游戏就可以看出韩国的技术力果然先进，能够集其他音乐游戏的大成于一身，但若是比画面的精美度，我一定立刻就选这台，MM的动画真的很吸引人！

5 Rock Fever EX

■基本资料

厂商：IGS

评价：★★★★★★★

上手难度：普通

台湾省IGS研发出来的音乐游戏，而且还是第二作了哦。里面收录的都是滚石唱片的曲子，其中包括“轧车”、“树枝孤鸟”等等人气歌曲。既然是第二作，当然加入了许多的隐藏模式，供玩家“自残”一下。



机台上一共有六颗按钮，机台下方还有一个踏板，以此来控制游戏。按钮分别是两颗红色、四颗蓝色，跟画面上的音符一样，踏板则是绿色。跟其他类似游戏不一样的是你可以选择音符要由上往下，还是由下往上。而且音符的形状也可以变换，算是增添点新鲜感。

评语 非常好上手的游戏，曲子对我国玩家来说亲切感也十足，对战模式也可以吸引不少玩家。最重要的还是，这些曲子是中文的啊！

展开疯狂爱乐行动，GO，MUSIC！！



PRPR台子上方的这几个点就是红外线感应的地方。

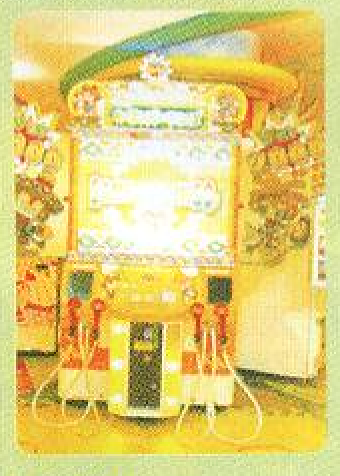
一起跳吧！！

■历史名作

6 SAMBA DE AMIGO

厂商：SEGA

SEGA在音乐游戏的领域并不是很多作品，不过这一款SAMB DE AMIGO是相当具有特色的。游戏的音乐是以拉丁曲风为主，玩家要用沙锤去摇摇摇，还需要配合游戏摆出各式各样的动作以及姿势，难度也颇高喔！



7 夏日铃鼓

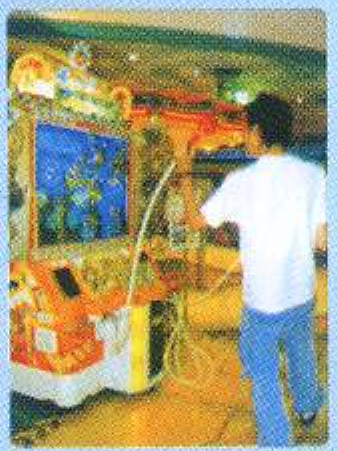
厂商：SEGA

铃鼓也能拿来玩游戏？不要怀疑，这款“夏日铃鼓”就是用铃鼓来玩。玩法相似于SAMBA DE AMIGO，不过难度也简单了许多，适合女性以及年纪较小的玩家玩。



游戏厅小常识 2 表演篇

因为有些音乐游戏在玩的过程，可能会动到身体或是出现动作比较大的姿势，所以玩家一方面在享受游戏时，也要注意一下是否会影响到一旁在玩或是在看的其它玩家。毕竟街机厅算是公共场所，并不是自己的家，所以玩归玩，千万不要影响到别人哦！



玩游戏是很好的休闲活动，不过这是要注意一下身边是否有人喔！

KEYWORD : MUSIC

考验你的准确度 射击篇

枪类射击游戏，也是非常受欢迎的哦，但是总给人的感觉就是千篇一律地拿枪打人，没什么变化。不过最近几款枪战游戏却能让玩家感受到不同的风貌，如消防员和新宿24小时等，都代表着枪战游戏已经进化到另一个阶段。

1 The House of The Dead（死亡之屋）

基本资料
厂商：SEGA
评价：★★★★★★★★
上手难度：难

枪战类型的名作，SEGA 出品的《死亡之屋》系列曾经大大的流行过一阵子，而且就算现在回去玩，也一样乐趣十足。画面精美的程度让僵尸变得栩栩如生，另外独创的路线分支也让乐趣变得更多。

难度老实说蛮高的，可能是因为敌人的“生命力”都太强，所以更难打死。但是不表示不能一币通关哦，能够达到如此境界的高手，我保证一定会获得满堂贺彩。游戏方法就是用你手上的枪把敌人打到尸骨无存这么简单，但是要注意子弹可是会用完的，所以每当子弹打完了还在那里开枪，空气是打不死怪物的。游戏途中还会看到医药箱，只要朝箱子开一枪就可以回复体力。



评语 吓人的怪物，精彩的场景、再加上痛快的开枪，会被称做名作不是没有原因的。笔者当初也曾被这款游戏迷得神魂颠倒，每天就是跟怪物争一口气，越到后面敌人越硬，每场游戏一路打下来，不手软才怪。



因为死亡之屋的僵尸造型恐怖，所以让不少胆子小的玩家怯步。

杀啊！！



2 ザ・警察官～新宿24小时～

以前有没有想过可以亲身在枪战现场里移行换位？这片游戏刚好就能完成你的梦想。它使用光感应器来抓取玩家所站的位置，于是玩家就能自由的左右移动闪子弹，够神奇吧！目前它能接收的行动有站着或蹲下、左右移动而已，或许迟早会演变成可以自由向战场里的任一角落行动吧！

游戏方法非常简单，原则上只要将画面上的罪犯全数击倒，就会自动前进。以及画面上的所有障碍物都可以拿来躲子弹，只是你必须“真的”躲进去。很特别的是，在你玩完之后会发现，这款游戏还真需要体力哦！这样闪来闪去其实很累的。至于补子弹的方法，只要躲到障碍物后面就会自动补充了，够简单了吧！



基本资料
厂商：KONAMI
评价：★★★★★★★★★
上手难度：普通



玩游戏还要亲自躲子弹，就是这款游戏的特色。

因为游戏是用红外线感应的，所以玩家一定要站在格子里玩，而且还不能戴帽子。



评语 枪战游戏划时代的名作，以后使用同样技术的游戏一定越来越多。能够自己闪子弹，相对的真实感就更高。美中不足的就是武器太少了，如果再加入更多的武器种类，或是更特别的场景就更完美了，期待2代的出现。

3 消防员

■基本资料

厂商：SEGA

评价：★★★★★★★

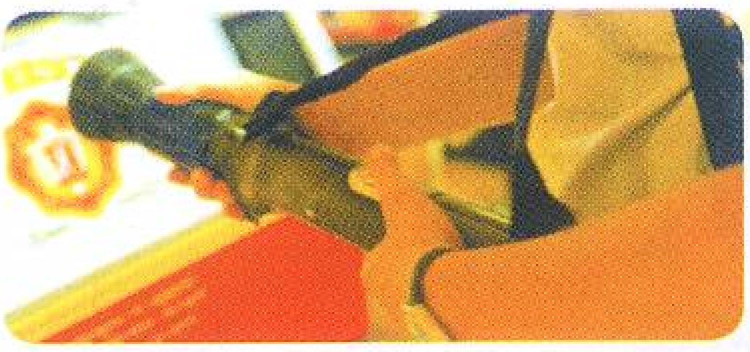
上手难度：中上

很特殊的游戏，虽然用的不是枪而是水管，但基本上跟枪战游戏是相同的。消防员要对抗当然是火，可是游戏里的火简直就像有生命一样，可以从各种角度燃烧，有几个场面是非常非常壮观，千万记得一定要看！



操作的方法有点特别，首先要知道水管的水是不会停的，玩家只能控制水量的大小，方法是水管的最前端有个控制器，前后拉就能够控制水量的大小了。最重要的是画面上方的“水量表”，当你开大水消火的时候，它会减少的很快。相反的，当你用小水灭火时，它就会慢慢的回复。游戏的决窍就在于水量的控制，以及灭火的速度。

评语 难得一见的好游戏，充分利用火焰的壮观造成视觉上的享受，而且采用计时制，所以难度对一般玩家也容易接受。何况，救人比杀人还是打僵尸高尚多了吧，女朋友也比较不会乱吼乱叫(笑)。



拿起水管后，彷佛成为一个真正的消防员。

4 PLANET HARRIERS(太空哈利 2)

超名作的第二代，相信游戏龄在10年以上的玩家一定记得“太空哈利”四个字，一根操作杆，控制一个抱着大炮的金发战士，对抗各种未来机器。在当时那种声光效果，以及高超的难度让玩家为之疯狂。现在这部续作也继承了原来的精神，同样有美丽的画面和刺激感。游戏中有四个角色可选，基本上性能只有小小差异而已。



操作杆上有两颗按钮，一个是食指、一个是姆指，食指的是普通子弹，可以连射但是没有追踪性能。姆指则是锁定攻击，按住之后用照准镜锁定敌人，放开按钮就会射出飞弹将敌人击落。操作杆的左边有一颗按钮，这是炸弹钮，当你感到危急的时候按下去，就可以放出炸弹将画面上的敌人和敌弹扫光。游戏中途还可以买道具哦。

■基本资料

厂商：SEGA

评价：★★★★★★★★★

上手难度：难

评语 如果单以射击的观点来看，太空哈利2代是比较过瘾的游戏，因为敌人和我的子弹都很快，而且爆破、背景又漂亮，综合在一起就会变得很刺激，不愧是名作的续篇，喜欢太空哈利的玩家可别错过了。

5 Time Crisis

■基本资料

厂商：NAMCO

评价：★★★★★★★

上手难度：易

枪击游戏中很少有这类两个玩家的游戏进程不同，而且又可以互相掩护的。故事剧情也很完整，一边玩还可以一边看故事。另外一个特点就是，机器下方有一个脚踏板，可以控制主角的动作。不踩的时候主角会躲在障碍物后面，而且还会自动补充子弹。踩下去的话就会站出去看得见敌人的地方。



游戏中要注意红色的子弹，那些才是真正会伤害你的。还要记得活用脚踏板，跟敌人直接火拼是没好处的，先等到他们的子弹过去之后再出来打死他们才是上上之策。

评语 以上介绍的枪击游戏之中，以这款最好上手，如果是新手的话不如先试着从这款开始，苦练一阵之后再换高难度一点的游戏，可以省下比较多的“学费”。

■历史名作

6 侏罗纪公园之失落的世界

厂商：SEGA

这款游戏是在电影侏罗纪公园第二集上映时推出，玩家面对的敌人当然就是恐龙。游戏难易并不会很高，所以适合初学者玩，不过恐龙吃人倒是有点血腥哩！



7 CONFIDENTIAL MISSION

厂商：SEGA

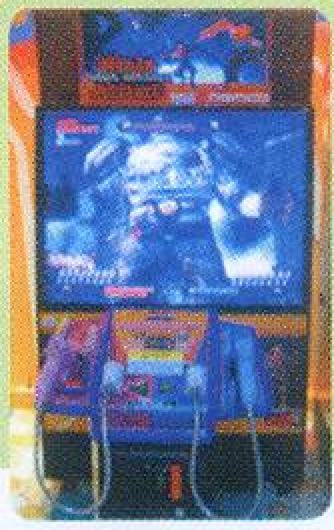
有别于SGEA枪战游戏名作VR战警，这一款《机密任务》玩家扮演的是间谍。游戏中除了一般关卡外，也有相当多的小游戏，千万不要小看这些小游戏喔，那可是会影响到整体剧情的发展。



8 NINJA ASSAULT

厂商：NAMCO

在玩《忍者攻击》时，会有点怪怪的感觉，因为游戏是拿枪射击，但是玩家操作的却是古时候的忍者…虽然这么说，但是游戏内容还是挺不错的。



游戏厅小常识 3 询问篇

在街机厅里，如果有机台坏掉或是游戏上不了解地方，都可以询问工作人员，他们都会细心的帮助解决疑惑。可不要投币下去玩发现机台坏掉时，在那用力的破坏呀，这样做可是于事无补的哩。



如果有不懂就问工作人员，通常都可以得到满意的答案。

我要与你一起出去玩、到处逛啊！



“随身玩伴”系列一直作为培养类游戏，不停地散发着它的迷人魅力。本作中将与多罗一起散步然后拍摄纪念照片的要素进行强化，进而成为本作的主题诉求。多罗的喜怒哀乐你都会强烈地感觉到，一起与它在假日中寻找快乐吧！



在公园中多罗会提出与你一起玩耍的要求哦！不由想起编辑部中自称“多罗”的风林，他也经常自恃年少提出许多过份的要求哦……

仔细听多罗的话～你就会得到前所未有的收获～



因为多罗极其旺盛的好奇心，所以带它出去玩耍的时候它会提出数不胜数的问题，你要用你的知识和聪明的头脑来教导它，不然你会无法面对我们可爱的多罗，感到自卑的。

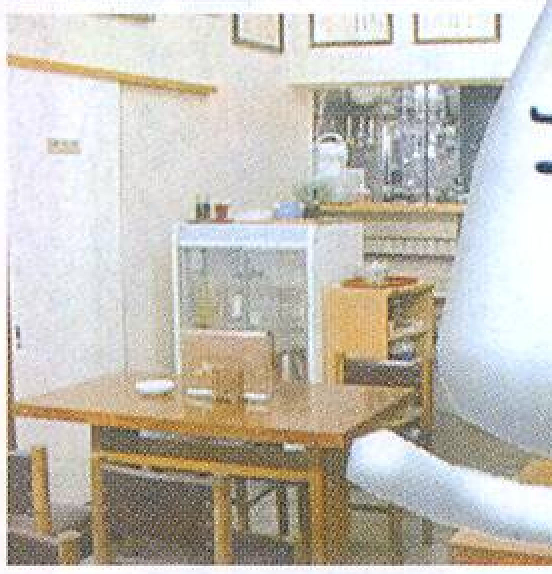


教语言的方法与“随身玩伴”采用同样的方式。



与它聊天是本系列的最大魅力所在，此次被强化了很多哦。

以日本神奈川县的三浦半岛为舞台

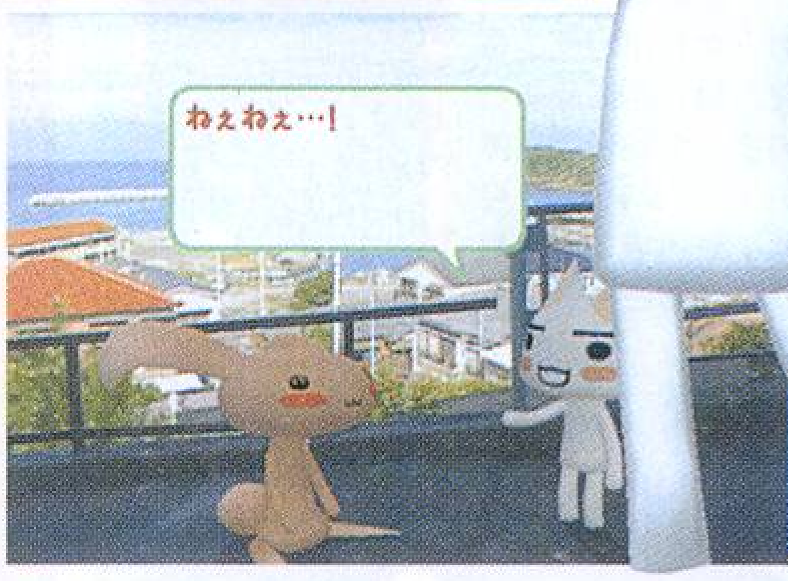


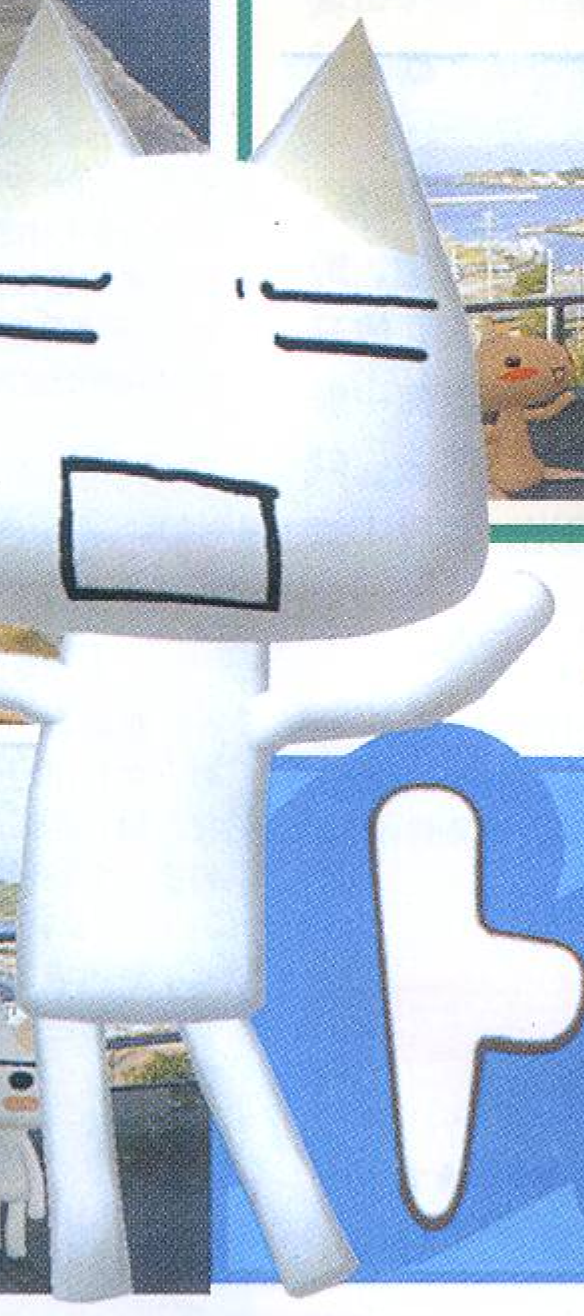




景色优美的街道很惬意吧

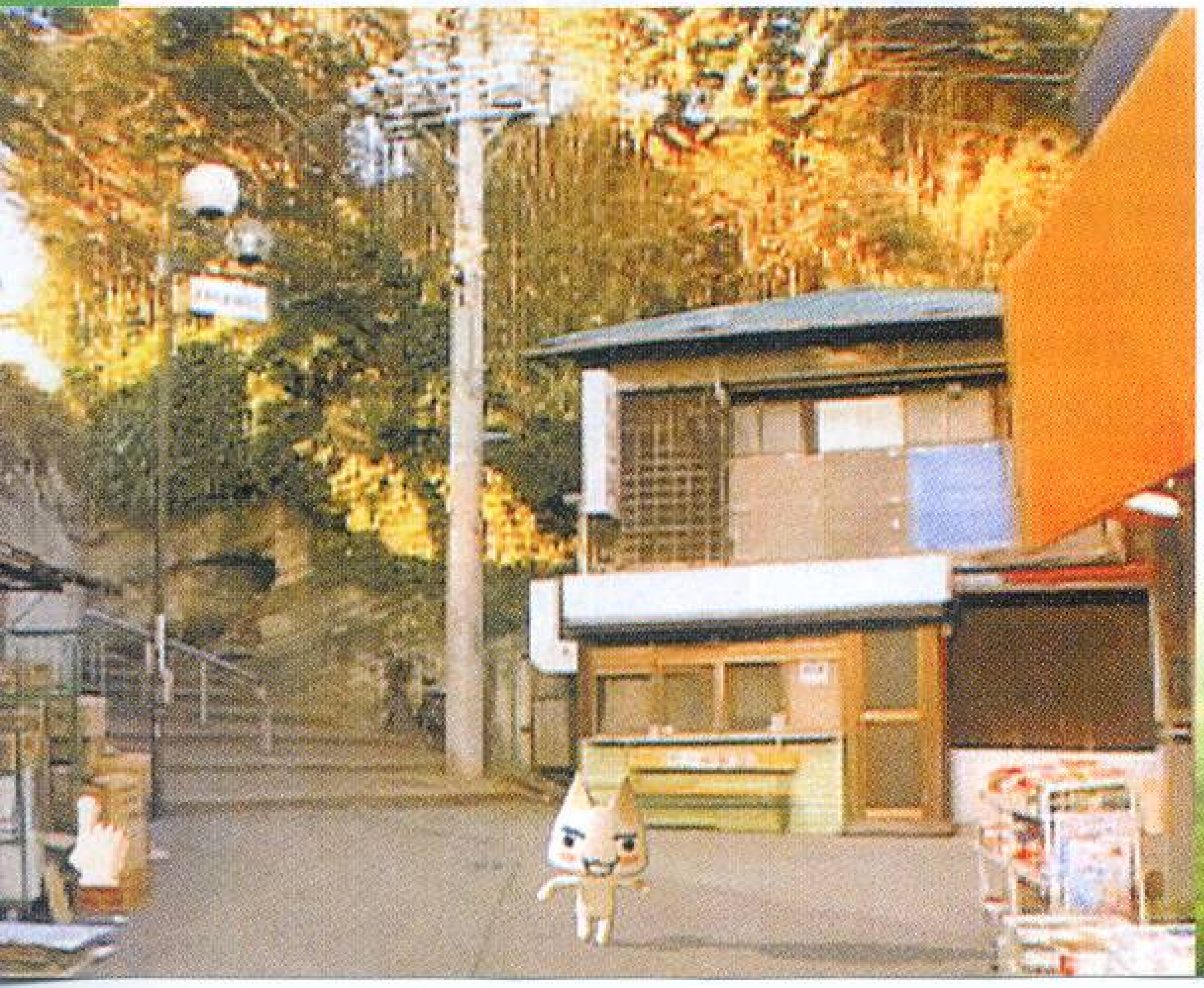
事实上，游戏的舞台是日本的神奈川县的三浦半岛。杂货店、公园等等所有的一切都完整真实地呈现在你眼前，没有去过日本的朋友这次就与多罗一起去吧！





多罗与你2人的可爱旅行～

トロと休日™



多罗与假日

厂商：SCEJ
类型：虚拟情感交流
媒体：DVD–ROM
发售日：2001.11.29
http://www.scei.co.jp/

PS2





本作不同于以往的系列，并不对应PDA，而是直接以在PS2上游戏时的情感来交流，一起去和多罗聊天、郊游、渡过一个愉快的假期吧！

机甲光辉再临

機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン DX デラックス





机动战士高达 联邦VS吉翁EX



以宇宙为舞台！

AC、PS2	厂商：BANPRESTO、CAPCOM　类型：动画机器人ACT
	媒体：NAOMI、DVD-ROM 发售日：2001年9月下旬、2001.12.12

联邦与吉翁的激战、舞台将移往浩瀚无垠的宇宙！

时间设定为一年战争，能让四位玩家选择操纵联邦军或是吉翁军、彼此同时战斗的动作游戏“机动战士 联邦vs吉翁”现在追加了新内容、新的“DX”版即将登场了！本作将作为街机版续作登场，而不是简单移植！这次追加了阿巴瓦空宙域、所罗门宙域等5个有名的宇宙战场，而游戏方法也承袭前作，先击破敌机让对方“战力计量”减为0就算获胜。不单在画面上大幅度进化，还加了许多家用机原创模式。与你的伙伴一起展开2对2的激烈战斗，并肩前行，缔造前所未有的丰富战果！



←首先必须把握战场特性，不过初次的宇宙战能顺利吗？



←初代高达等所有的机体在刚开始时都可以选择。



以蓝色的地球为背景、激烈的战火更加蔓延！

新MS参战！

联邦军新增了3种机体，不过“陆战型高达”只能在地上舞台使用，而“铁球”也是限制在宇宙空间或宇宙要塞中才能使用。



↑原本以为驾驶员是08小队的希洛，结果竟然是隼人…。



RX-79(G) 陆战型高达

拥有飞弹发射器与火箭发射器等5种武装，是地上战专用的量产高达。样子略显有些老土，性能方面也不是十分强力哦，这样更需要你的战略运用了。

操纵方法变成如何呢？

虽然变成宇宙空间，但是操纵方法仍与前作相同！唯一的不同点就是“跳跃”按钮，因为在宇宙空间中可以自由的上下移动，因此这个按钮在进行宇宙战时应该扮演着很重要的关键哦，在宇宙中跳出你的辉煌战绩吧！

彻底改变的MS们！

不只有新登场的机体而已，连旧有的机体也经过增强哦。不只动作模式更新，还追加新的技巧、武装等各式各样的改良。另外像光束剑对斩等的特别演出效果也大幅提升，玩家还可以享受到更华丽的战斗内容哦！

↓老虎的电热鞭强袭联邦机体！果然与扎克不一样啊！



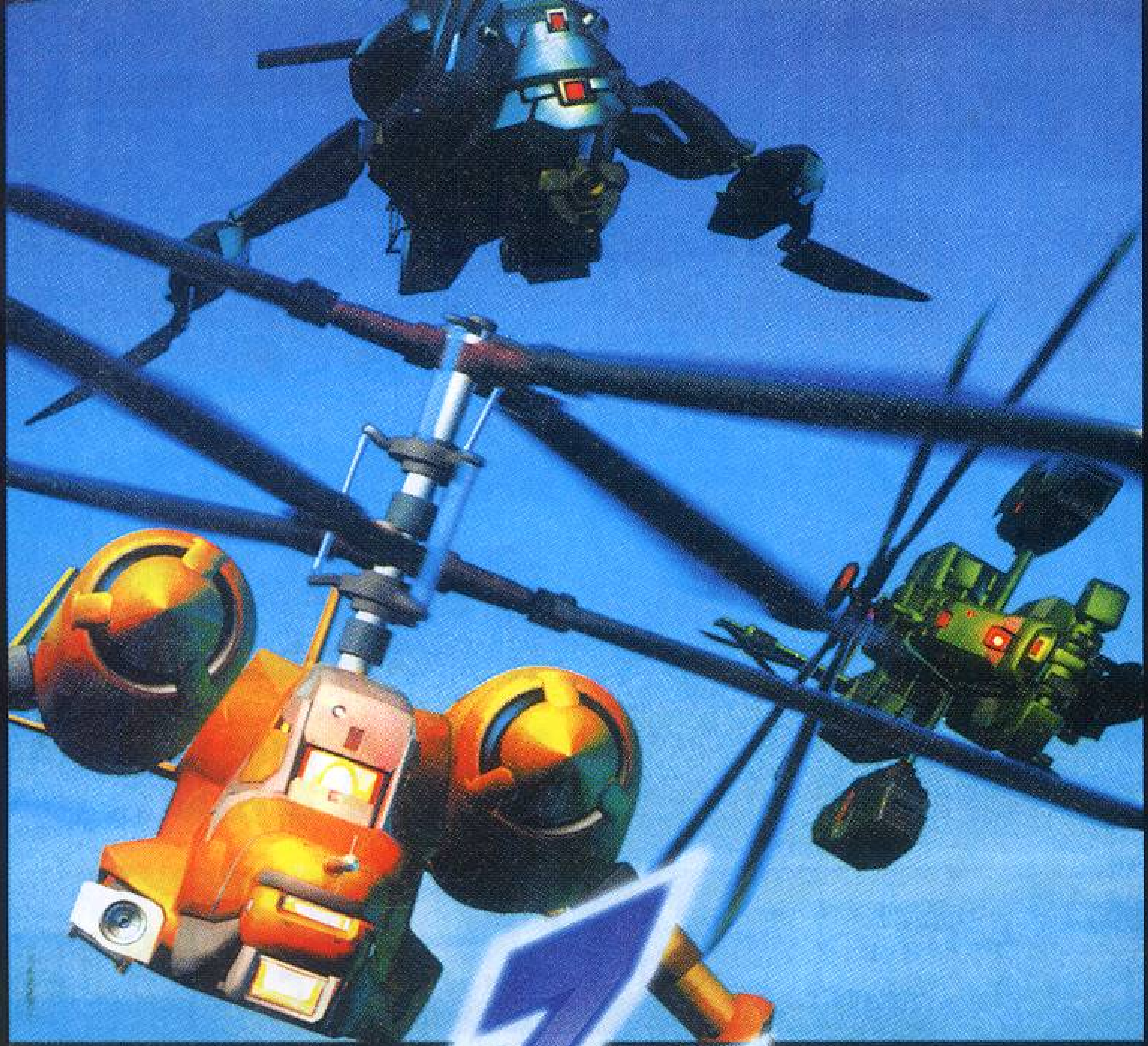


更加进化……！



←能击坠强力的机种，对方的“战力计量”也会大幅减少。

战火在空中弥漫
旌旗在心头荡漾



360°冲出四面楚歌地斩杀敌手!!

回放模式搭载
利用记忆卡可将回放文件进行保存，进而看到精彩的回放镜头。

ZERO GUNNER 2

零式枪手 2

DC	厂商：彩京	类型：科幻+3D−STG
	媒体：GD−ROM	发售日：2001.9.6









虽然是9月初的作品，但在当时DC强作《莎木 II》同时推出的情况下，不仅在日本权威游戏杂志《ファミ通》上被打上30分（40满分），进入游戏银殿堂，销量也接近1万份（当然不能单纯来以销量评判游戏的好坏了）……

此游戏充分发挥DC的机能，将这款标榜360°旋转打击的射击作品强化至极点。如果你像风林那样对自己的射击技术自信满满的话，那就向达人的目标挑战吧！









突破零界的包围 用你的枪 用你的心…

超级机器人大战 A

最近 GBA 大作不断,《黄金太阳》之后又有《SRWA》,听说《光明与黑暗》也将要出台,看来玩家们又要破费了。

GBA	厂商:BANRPSTO	类型:SLG
	发售日:2001.9.21	售价:5800 日元

REAL 系女主角

1. スパイ

初期我方被上下两部分敌人夹击，不过利用地形和援护能轻松过关。

2. ギガノス包围网

敌人很多,从四周包围过来,利用卫星的回复作用待第四回合我方援军出现。



3. 异端之战士

敌人虽然多但是厉害的没几个，值得注意的是黑色三连星，因为他们有合体攻击所以要先将其中的一个击倒。

4. 机动战舰ナデシコ

这关的任务是守卫基地不让敌人侵入，因此要先派出速度快的机体去基地前挡住敌人的先头部队，等大部队到来后再慢慢的消灭敌人。

SUPER 系女主角

1. アンダーカバー

虽然我方仅两架机体，但对付那些敌人已绰绰有余。敌人的战舰在 HP40% 以下就会逃跑,要运用援护攻击将他击倒。

2. チームワーク

开始的时候因为事件发生,机体 HP 不足,可以先回到研究所回复 HP 后再开始战斗，等到第三回合我方援军出现后战斗也就快结束了。

3. 斗将ダイモス

一矢出现的一话,敌人均是小兵,正好让一矢加点气力，然后用“必杀烈风正拳突”解决他们。

4. 机动战舰ナデシコ

同上。

REAL 系男主角

1. 异邦人

初期我方与敌人都是四台机,待第三回合时敌人有大批援军出现，而我方也有援军,合理利用地形和援护就能顺利通过。

2. 妹たちの战い

初期我方被敌人包围在中间，待第三回合我方援军出现后展开反攻。

3. 二人だけの战斗

与女主人公篇几乎相同。

4. 男らいくーでいこう

同“机动战舰ナデシコ”一话。

SUPER 系男主角

1. 坠落之男

第二回合我方强力援军出现,第五回合时又有我方援军登场,毫无难度的一关。

2. 不协和音

要守卫基地的一关，敌人数量多且强大,但利用地形、等待援军便可顺利通过。

3. わまえの空手わみせてやれ

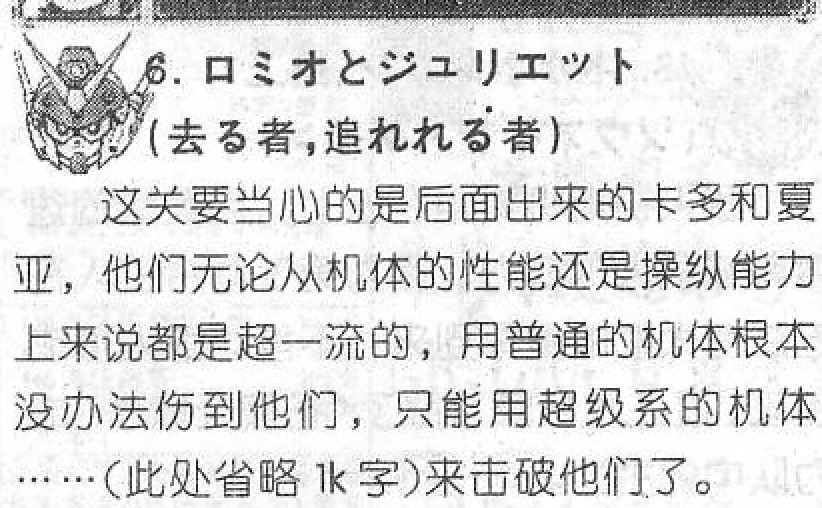
同女主角的“斗将ダイモス”。

4.“男らいく”でいこう

同“机动战舰ナデシコ”一话共通路线。

5. ロンド・ベル vs ナデシコ

机动战舰ナデシコ正式加入的一话,敌人最强的是恶魔高达，让多蒙与他战斗有事件发生。



6. ロミオとジュリエット
(去る者,追れれる者)

这关要当心的是后面出来的卡多和夏亚，他们无论从机体的性能还是操纵能力上来说都是超一流的，用普通的机体根本没办法伤到他们，只能用超级系的机体……(此处省略 1k 字)来击破他们了。

7. デザート・ストーム
(热砂之攻防战)

这关有点别扭,因为卡多、夏亚和黑三连星在向他们的基地退却，虽然击倒他们有大量的经验值和物品取得，但他们中的任何一人被击破后其余人都会撤退，要想大量取得金钱和经验值就必须用 MAP 兵器将他们一起击破，所以这关的难度就是看玩家们对自己的要求是什么了。

8. シャッフルの纹章
(动き出す恶魔)

本关可选择走宇宙篇（仲间を信じてアーガマにとどまる)或者地上篇(デビルガンダムをくいとめる)。如果选择前者，胜利条件为死守基地 8 个回合，击倒恶魔高达便可过关;如果选择地上篇,胜利条件为敌全灭,但敌人有大量援军,较厉害的当属多蒙的师父东方不败，只要多蒙的超级模式发动就能轻松击败东方不败。



宇宙篇选择

9. デラーブ・フリート
(すれ迟う宇宙)

初期敌人的数量不多，而且很弱，但第三回合后夏亚和卡多带领但援军就会出现,他们的实力非常强大,所以开始就要有意识的节省 EN 和精神用来对付他们。

10. ザ・ウイナー
(胜利者などいなわ战い)

一群无聊的小兵,连经验值都没几个,多赚点钱吧。

11. アトミック・バズーカ
(恶梦之闪光)

因为这关有机动战舰的部队加入，所以战斗不是很难，唯一要当心的是 GP－02 的核弹,最好离他远一点,不然被他来一下子会让你爽到极点。

12. スターダスト・メモリー
(星の屑の记忆)

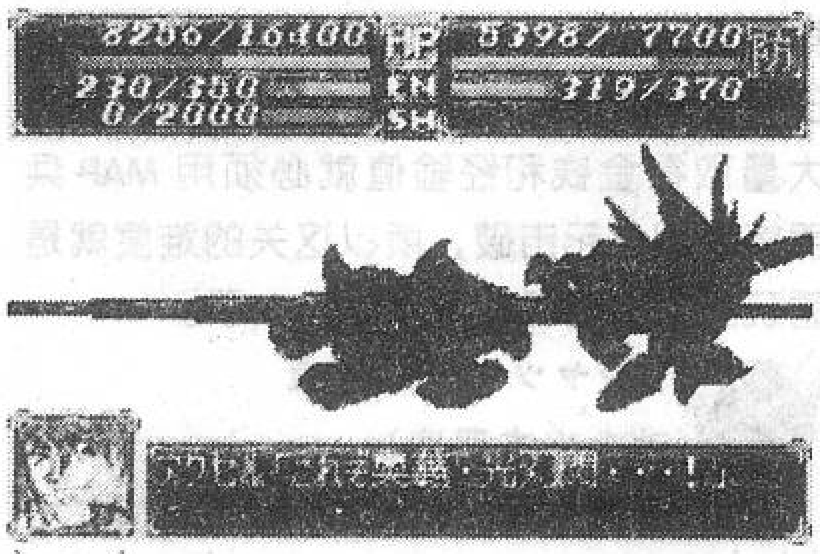
很难的一关，敌人大都为 BOSS 机，三

围极高(攻击、命中、回避),用普通机体削弱小兵,让多蒙等超级系的上去捡气力对付 BOSS,还要注意精神点数的分配。

地上篇选择

9. ザンボット・コンビネーション
(その名も、ザンボット 3)

我方胜平驾驶的ザンボット 3 虽然强悍,但初期气力不足且没有经过改造,为此不必急于进攻,等援军到来后慢慢进攻。



10. メガノイドの賭け
(舞えよ白鸟!れが胸に)

本关在前三回合因为万丈被敌人俘虏,所以我方不能攻击泰坦 3,否则 Game Over……只要等三个回合以后万丈逃了出来,就能将敌人全灭了。

11. シノクレット・ウエボン
(恐怖!无限机动炮)

这关感觉怪怪的,敌人弱的要死,却出来一个什么"机动炮",只要当心那东东你就会觉得过关是如何简单的了。

12. 精神コントロールシステム
(登场!究极の MA)

敌人不多确都是精锐,用集中加热血迅速解决他们提升等级,在第六回合敌人有援军,击败援军后就可以过关了。

13. シヤドウミラ
(现れた"影")

很变态的一关,首先是我方不能飞,不然就 Over,再次是敌人 HP 极少,防御力超高……多浪费一点时间而已。

14. 天才科学者アイザムの挑战
(平和解放军)

虽然我方初期配置有 5 台机,但有 4 台是 NPC 和一个垃圾人,等于没人~~但只要拖到第三回合我方援军到达,那时开始反攻就容易的多了。

15. 集う"G"
(燃える友情)

铁甲鬼在这关作为我方的 NPC 出现,但实际上他几乎没多大用处,反而会抢 EXP,因此我方在攻击敌人时不能把敌人一次解决的就最好不要去攻击。

16. マリオネット
(操り人形たち)

本关敌人与我方隔着一片海域,不能急于攻过去,因为敌人在第四回合有援军,总体上来说这关不是很难,只有援军中的精神高达难对付一点,要注意她们的 HP 在 20% 以下时会撤退。这关结束后有分支:"南原コネクション"、"ビッグファルコン"、"ギアナ高地へ行く"。

选择"南原コネクション"路线

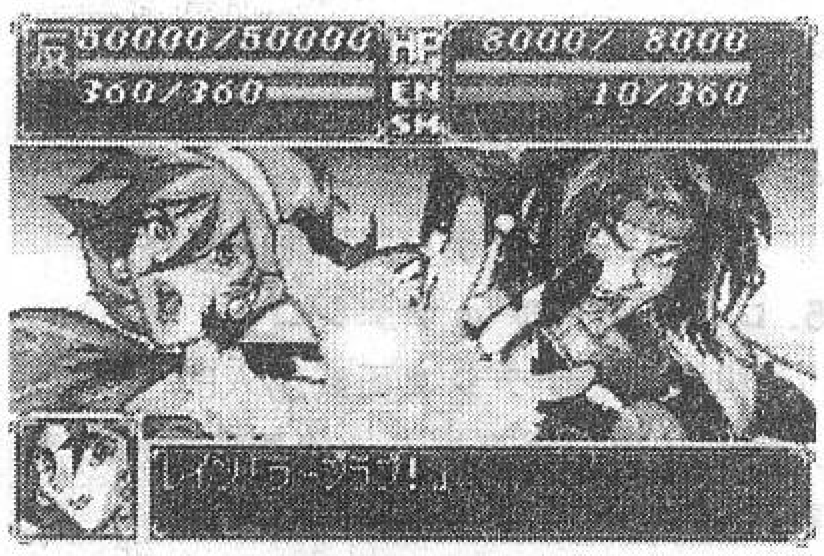
17. 见事!ケロツト搅乱战术
(フエイク)

敌人开始有无法抵挡的势头,而我方只有一台机,但以后每回合我方都有援军,等到第四回合我方大军到达以后就可以对敌人开始大屠杀了。敌人的暗黑大将军在被击破后会以真身的方式战斗,不用必中是不可能击中的,其他 BOSS 在 HP 低于 50% 时会撤退。

选择"ビッグファルコン"

17. 父をもとめて
(ボルテス V に命をけて)

这关不能让敌人进入基地,看样子敌人很多,但第二回合我方的援军来到后敌人不是那么难对付了,再说在第四回合我方有两架 W 高达的援军,全灭敌人只是时间问题。



选择"ギアナ高地へ行く"

17. 我が心,明镜止水
(ちれどこの掌は烈火の如)

虽然多蒙被敌人包围在中间,但他的 SUPER 模式已经发动,对付小兵。初期多蒙应该向右下方移动与小队汇合,等第四回合我方援军到来后再反攻回去。

共同篇

18. ネオホンコン、炎上
(ツヴァイザ・ゲイン)

敌人初期机集中在左上,用最快的速度削减敌人的战力,因为第 5 回合敌人在右边有大批的援军到来,不能让敌人形成围攻,过关后多蒙习得了"石破天惊拳"成为队中的主力。

19. 魂之扉
(胜利者たちの挽歌)

地形非常麻烦的一关,中间隔着山,不能飞的机体很难跟上大队的步伐,因此一定要有耐心慢慢前进。当敌机少于 9 台时在环形山内有敌人的援军。

20. ツヴァイザーゲインー
(あの忘れえめ日日)

这关是游戏开始以来最难的一关,敌人的数量多而且强,最要命的是机动战舰部队被敌人控制成了敌人,在前面将他们练的很强的玩家要当心了……第四回合敌人在右下有非常强大的援军,BOSS 的 HP 高达 64000!但理论上来说是能击破他的,击破后能得到"哈罗"。

21. ボソン・ジヤンプ
(决められた道をただ步とよりも)

这关的敌人又是 HP 很低防御力超高的那种,好在敌人不是很强,但要注意在第二回合敌人有 10 台机体的援军。

22. イントルーダー
("来访者"を守り抜た?)

这关的任务是保护"九十九"逃走,因此不能再等着敌人送上门来要主动出击,要当心第五回合敌人有 15 台的援军。

23. 正义と、爱と
("仆たちの战争"が始まる)

这关开始的时候有点难度,因为我方只有一台机,而且不能移动(一动敌人就进入基地),因此要每回合使用集中来拖延时间等待第五回合我方援军的到来,这关敌人都很强,要当心了。

24. バーニン・グハート
(梦色の追迹者)

我方虽然有 NPC,但他们都是去送死的,只能为你拖延一点时间罢了,主要就是等到第四回合我方大部队来救援以后把敌人全灭,这关敌人 HP 在 15000 以上的就有 11 个,因此如何分配 EN 和精神是个比较难的问题。



25. 星灯りの小夜曲
(スターライト・セレナーデ)

敌人多而且强,要不是主角冲过去自爆(没死)真不知道该怎么打……还好敌人没有援军,注意各个击破过关不是问题。过关后有分支路线:"デビル机动要塞"、"マリーメイア军"。

选择"デビル机动要塞"

26. トラストユー・フエヴァー
(君を永远に爱してる)

由于地形限制，欲将敌人全灭要花上一点时间，而且敌人会使用 MAP 兵器，我方在进攻时最好分散一些以免伤害过大。最后将敌人 BOSS 击破后会有援军出现，BOSS 的 HP 有 50000 之多，要留下一些 EN 和精神来对付他。

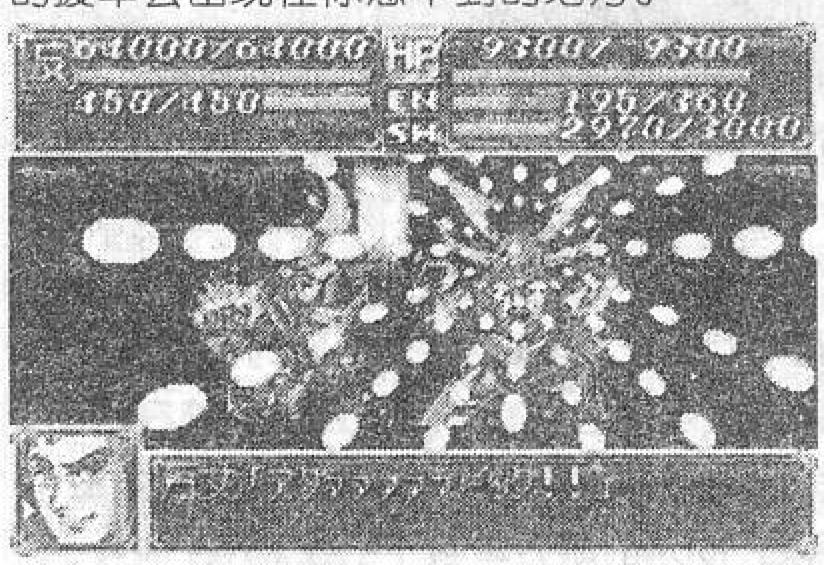
选择“マリーメイア军”

26. リターントゥフォーエヴァ
(永远への回归)

敌人很弱，但 W 高达系的机体 EN 太少不能尽情杀敌，没办法了，还是等第四回合援军来了再说把。

27. エンドレス・ワルツ
(あなたがいて，私がいる)

敌人占据有力地形，我方不能前进太快以妨遭遇围攻。第三回合主人公回来后战力得到加强，再加上第四回合我方大军来到，击破敌军不再艰难，但敌军第三回合的援军会出现在你想不到的地方。



28. ネオ・ジオン动乱
(それぞれの战う意味)

这是有关 08MS 小队的最终话，敌人最厉害的是那几个 MA，将敌人全灭后在地图上方有一批为数不少的 AI 增援，再一回合后哈曼属下的部队在地图右侧出现，都是新人类很是难打。

29. 地底城直上决战
(地底城强袭)

真·盖塔出现了！但并没有经过改造，不是很强，还是要等援军抵达后才能开战。不过敌人在第三回合我方援军登场以后也会派遣援军，那些机体会让你吓一跳的。

30. 父よ、わが子よ
(父と子の绊)

这关是很费时间的一关，敌人的 HP 非常高，连小兵都有将近 10000 的 HP，而且每回合都有援军，将的人全灭后真正的 BOSS 出现了，HP 高达 40000！大家要小心了，用健一将其击破有事件发生。

31. 变わりゆく心
(爱と勇气と力)

开始的时候我方只有“九十九”一人，但他的能力很高，所以抵挡一阵应该没什么问题，等第二回合我方援军来了以后情况就好多了，但第五回合时敌方有大批援军到来，而且都是 BOSS 级人物，所以要保留一定的 EN 和精神。过关后有分支路线：“木连のいる方面に向”、“小バーム星方面へ向”。

选择“木连のいる方面に向”

32. ネゴシエーター
(どこにでもある“正义”)

我方被敌人包围在中间，但好在敌人不是很强，集中一点先突破出去然后在放心攻击，注意敌人在第三回合有不少的援军，将敌人全灭后敌人的大部队又出现了……

33. メガノイドの野望
(怒りの日轮)

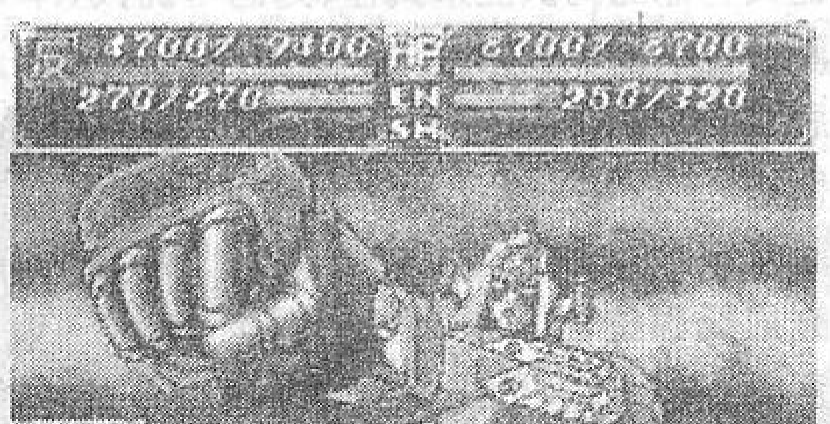
这关我方的主角是泰坦 3，敌人不多，但都是 HP 超高的那种，将敌人打剩不到 10 台机时敌人有为数不少的援军。

34. ドン・ザウサー
(宇宙の果てに消そるとも)

很难缠的一关，敌人的 HP 大都在两万以上，而两个 BOSS 的 HP 一个是 50000 一个是 60000，为此前面的战斗可一定要有所保留啊。

35. ときにはもつと，私らしく
(君らしく，夺らしく)

任务是要经过 10 个回合我方不被击破，敌人除了在 2、5、6 回合有特定的援军外其它的援军是无限的！别太注重将敌人击破，保留实力才是上上之选。



选择“小バーム星方面へ向”

32. バイブレーション
(战士，再び)

我方的三架机体在敌人包围之中，运用“集中”来增加回避能力。由于我方援军会从左下方出现，可以先向那里撤退。待第四回合敌人援军出现后将其全灭即过关。

33. エリカ之决意
(怒る心に火をつける)

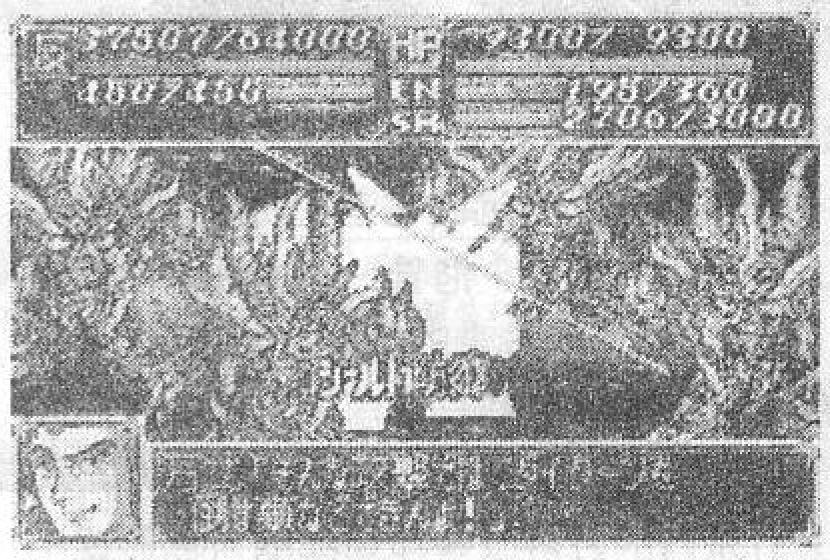
敌人数量且强大，而且经常能使出合体必杀。将敌人全灭后 BOSS 出现，HP 高达 50000 多，战斗时一定要注意合理分配 EN 和精神。

34. タイムリミット
(归れめ道)

敌人数量多，但能力极弱，轻松搞定。

35. すべてはバームの民のために
(友と誓つたこの平和)

比较难的一关，敌人的援军很多，而且都有一定能力，每次将敌人的数量打到 8 台以下时就有援军出现，共 3 次。最后 BOSS 的 HP 有 40000。



36. メン・オブ・デステイニー
(运命に向かう者たち)

这关的目的是不让敌方到达卫星。敌人数量多且排列紧密，推荐使用 MAP 兵器。在敌人数量少于 9 台时，大批敌援军在正下方出现，要注意我方的阵型。

37. トゥルー・シャイニング
(真实の辉き)

这关的敌人大都是新人类或强化人，武器强大且射程远，此外地图左上会有敌援军登场。推荐多使用 MAP 兵器。

38. サイレント・ヴォイス
(静寂の声)

要与哈曼决战了！当敌人少于 11 台时哈曼和她的亲卫队在左侧出现，哈曼的卡碧尼 HP30000，浮游炮射程达 11 格，是个非常难摆平的角色。哈曼被击破后敌人真正的部队出现。

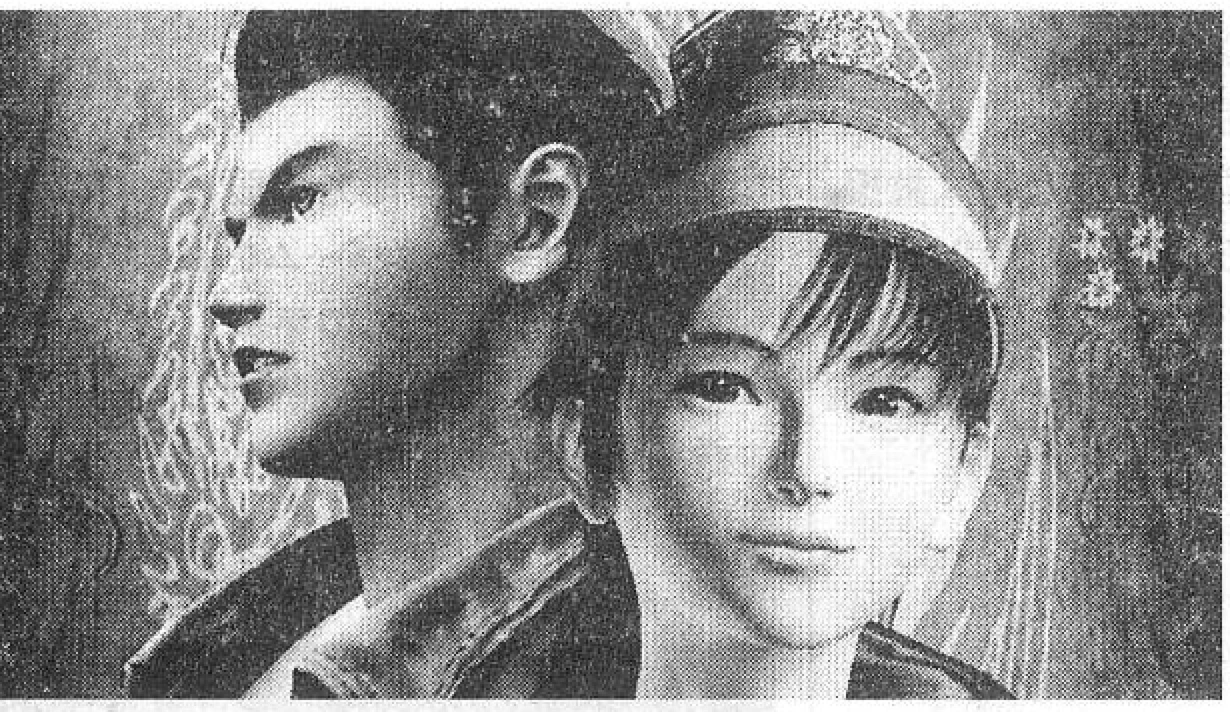
39. 极めて近，限りなく远い世界に

最后一话！敌人数量非常多，从四面八方向我方进攻，要求是在 10 回合内将敌人 BOSS 击破。BOSS 虽然有 64000 的 HP，但一回合能够搞定。面对挡在前面的小兵，用高达系机体开路较好，而后由超级系机体实施总攻。反正最后一话了，把所有的道具都用上吧。

文/DANGER BOY 责编/夏亚



莎木Ⅱ



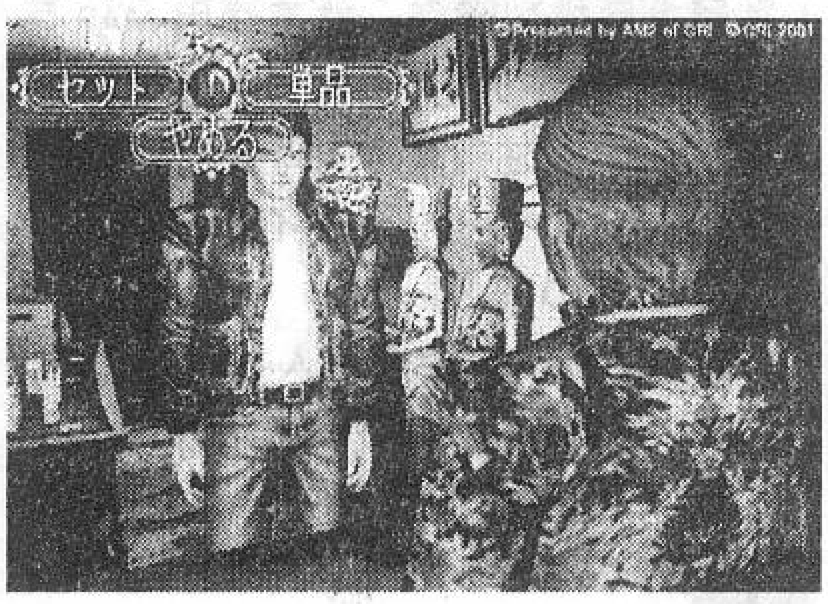
SEGA 招牌制作人铃木裕在 DC 上最后的会心作终于推出了，仅容量就高达 4GD！无论画面和情节上都是 DC 的最强作。尤其是最后一幕令人久久不能忘怀，真想立刻玩到《莎木 3》，与莎花一同展开命运之旅。期待铃木裕再次为我们带来惊喜。

DC	厂商:SEGA	类型:FREE
	发售日:2001.9.6	售价:7800 日元

DISC.1

汽笛声声，遥远的香港在海风中慢慢靠近。芭月凉，这个抱着一腔仇恨的日本青年，踏上了这块神奇的土地。新奇，或者陌生，都在他眼里铺开了前所未见的异样繁华，人流来去，他会遇上什么样的人呢？

东方的好客以一种别样的方式显现出来。一下船，就有拉二胡的老艺人问他是否要听歌，虽然对于这种乐器并不熟悉，但凉下意识的还是选择了要听。曲韵悠悠，他自



然不知道这二胡之声在日后还是会对他产生帮助的。听完歌，得知了湾仔的方位，初到香港的凉，很幸运的在劳工码头找到了免费的住宿处。这里可以发现第一个地图贩卖机，为了日后的方便，还是要花 10 块钱把它买下。

在前往湾仔途中，可以看见一群工人正在啸聚赌博，方法是传统的掰手腕。在主持人喊出开始之后，连打 A 键，直至把对方掰倒为止。胜利之后，可以重复挑战，随着难度上升，自然赏金也会成倍增加。每一次如若失败，都可得到两次的重试机会。

离开码头，在经过汀鸠公园时，一辆摩托停在面前。一个穿着性感的西洋女子自信的神情之中，似乎又对凉非常的感兴趣。凉自然不会明白，这名叫 JOY 的西洋女子，与他在横须贺结识的帮会青年陈贵章有着非同一般的关系，虽然直至游戏结束都没有阐明究竟是什么关系，但他们的相遇自也不是偶然。

这时候建议玩家在码头一带逛一逛，去抽**カチャカチャ**也好，将劳湾码头的地图买齐也好，总之一定要将身上的钱花光，不然……

将要达到湾仔，在路上却遇见一个头发凌乱的绿衣少年求救，似乎有流氓欺负他。但没想到他们本来便是一伙，凉放下背包正打算教训流氓之际，那小孩却乘隙抢走了背包。人生地不熟的凉一下子陷入了身无长物的困境。

无奈之下，向附近的人打听，得知这一带时常会有名叫“毒蛇兄弟”的流氓出没，他们一半都会在皇后大道（QUEEN STREET）的“来来粥”店。赶往“来来粥”，向那“毒蛇兄弟”打听消息，但那两人一脸凶戾之气，眼见又是一场冲突，马达声响，JOY 飞驰而来，及时制止了他们。这女子，看来在这里竟然势力不浅。

根据 JOY 的提示，凉又回到了码头的汀鸠公园，果然在那里发现了那个小孩。小孩一见到凉立刻逃跑，经过一场追赶的 QTE（A・←・→A・B・←・←・→・B・→・↓・A），追上了小孩，但不出意料的又有他的同伙上来找茬，无话可说，这种麻烦也只能以武力解决。爆捶流氓一顿之后，名叫王的小孩答应带凉取回背包。这里第一次出现了引路的新系统。因为这一代场景过大，光靠玩家的记忆力和地图都不容易找到地方，因此路上时常会有热心人会带领凉到要去的地方。画面变为主视角，跟着热心人身后慢慢前行，类比摇杆可以让凉四处张望，观赏沿路的香港风情，只是这些好心人一般走路速度较慢，玩家如果不耐烦可随时按 R 键，切换到一般视角，让凉自己行走。热心人也都比较大度，不会因为凉的不礼貌而表现出任何不满，只是尽心尽责的继续往目的地走着。

取回了背包，里面现金荡然无存，但王一脸歉意，显见纯朴未失，善良的凉也说不出什么。正在四顾惆怅之际，JOY 又驱车前来，介绍凉去湾仔菜珍街的方来旅社投宿，并约定第二天早八点在旅社门口见面。

夜色已澜，窗外霓虹闪烁，到香港的第一天就遇上了那么多事，预示着这趟行程的艰难。在简陋的客房里躺下，悄然袭上的疲倦跟家中自是不同。

第二天早晨，将近八点，下楼之后遇上了第一件尴尬事，店主向凉索要房钱，可怜的凉身无分文，又如何付得出这 38 元的住宿费，虽说借着 JOY 的关系完全可以赖帐，但受严父自小教育的凉是做不出这种事的，只能先赊账了。

和 JOY 见面之后，JOY 让凉坐上摩托往开运码头前去，车轮飞转，这种情形几曾相识？到达码头，JOY 安排凉去见那里的工头，给他找到了一份搬运货物的临时工作，照着工友的指示（听不懂日语没关系，画面上会有方向及按几次的指示），随时按左键或右键调整前进方向，一旦失误木箱掉在地上，会大量的影响搬运时间。直至中午，按每个箱子 10 元的酬劳拿到了工钱。人在他乡，不会再有以前那样每天 500 日元的零花钱了，一切都靠自己解决生活的困难。

有了钱，可以在四处逛一逛，领略一下



湾仔的热闹。随处可见的落珠台和赌场（开运码头的 9 号仓库就是一处）帮助凉解决了资金的困难，当然“品行端正”的玩家不愿意赌博也可以再去码头打工赚得生活费。

在红南街的蓬莱公园里，一位神情健硕的老先生正在练习太极拳，并提出要和凉切磋一番。无论凉如何拳打脚踢，都无法够着一下那四处游走的老先生，让凉深刻

的体会了一番中华武学的深奥。

根据路人的指引，在红南街较为冷僻的拐角找到了破旧不堪的恩田楼。刚一进门，就有一个凶巴巴的老太太向他厉声喝问，似乎是将他当作了前来滋事的流氓分子。到二楼，205 室的主人正要出门，得知凉要打听桃李少去处后，敲诈了凉 20 元钱方才告诉凉桃李少老师已经搬走，现在所在的地方是一个带有"文武"二字的场所。

人情淡薄，在太老街上到处都是带有"文武"二字的各色店铺，不仅凉，想必玩家都要看得晕了吧。四处打听，辗转到了文物菜馆，在那里方才打听到这个桃李少老师很有可能在红莲台的文物庙里。

暮色沉沉，香烟缭绕，在这小庙之中，一名身着蓝色旗袍的神秘女子在香炉之前负手而立，看来无比娴静，只是不知为何在眼眉之间有淡淡的悠容。得知阿凉来意之后，她并无表态，只是自顾离去。随后一名道士告诉凉，要想见到桃李少老师，必须先懂得四项"武德"的道理。

何谓"武德"，看来只有附近的武术家方有可能知道。凉首先想到的便是红南街蓬莲公园里遇上的建民老先生了。和上一次一样，依然要和建民先生切磋一番，也依然进攻无效。见到凉使出的"芭月投"，建民先生甚感意外，没想到他与凉父亲芭月严素有神交。凉向建民先生讨教有关武德一事，但建民先生要求凉先将他授予的一招太极小擒打（X＋A）练熟。照着画面的指示，在浮标移动到峰值的黄点时按下(需要有一个提前量)，将 LEVEL 槽攒满即算成功。由此也在建民先生处学得第一项武德，勤学苦练——功。

根据建民先生的提示，在莱珍街找到一家光武馆，在武人呼喝声中上前请教馆主玄周善有关武德之事，但周善先生谈到自己有一名弟子宗泉刚破门而出，在咏黄百货担当大道艺人，因此无心传授武德。

凉来到咏黄街的咏黄百货，在大堂一侧见到了神容邋遢的江湖艺人，却正是玄周善破门而出的弟子宗泉。他让凉站在台前，招呼客人前来观赏"日本武术家神技"，即以手刀斩开石块（和练习小擒打时规则类似）。连续两次完成之后，宗泉得知凉的来意，便交给他一封信，摆脱凉转交老师。玄周善从信中方才知晓爱徒是因为自己破了戒才沦落为大道艺人以重新锻炼自己品行德行，慎行慎言，凉也自周善老师处懂得了第二项武德——戒。

接下来是福仙街三刀小路的张喻理发店了。身为理发店小业主的武术家张喻得知凉来意后不动声色，只是让凉坐下理发，并告诫凉千万不要动。突然，张喻抄起剃刀直向凉颈间刺去。这个 QTE 是最为考验玩家的一次了，无论 A 闪烁如何的急，都不用理睬，处变不惊，这样也就能在张喻处知晓了第三项武德——胆。

通过张喻的指引，在三刀小路拐角处的华裁缝店找到了下一个线索，还是红南街的恩田楼，那位名叫桂香的老婆婆被一群流氓围住，凉自然上前助拳，没想到那位老婆婆竟然也是太极拳的高手，看来香港之地，果然卧虎藏龙。

桂香婆婆提示武德会在"关羽处"找到，来到文物庙，无奈扫地的道士不肯放行，交涉两次后，心急于寻获武德的凉只能选择"侵入"，乘隙进入大殿后，一名道士请凉帮忙擦墙。抹墙之际，在墙面上赫然出现了武德之一的"功"，与之对应，在关帝龛左手的墙上便留着最后一项武德，救厄助人——义。

武德既已全部习会，又找到了那个女子。原来她便是凉一直寻找的桃李少老师，只是真名为红秀瑛。她得知凉报仇一事后，劝告凉不要因为仇恨步入邪道，眼眉之间若有所思，似乎有着相关的感触。文物庙中，凉与红秀英交手，秀瑛身影腾挪，凉疲于转圜，竟是不着秀瑛分毫。切磋一番过



后，秀瑛让凉去她住所暂住，并帮其打工，如此才会告知凉所打听的朱元达的下落。

太老街太远楼 207 室，陌生的地方，尚且陌生的少女，凉在沙发上睡下。只是不知这神秘少女红秀瑛，身上究竟负载了什么样的过往……

DISC.2

清晨，一个梳着朝天辫的活泼少女叫醒了凉。她自称名叫熏芳梅，是替红秀瑛传话，安排今天的工作——去书库搬书。这又是一个迷你游戏了，踏出书库门口开始，用 R 键控制前进，然后会出现各种 QTE，掌握好平衡直至将书放在晒台上，注意千万不要将书弄跌，时间紧张，一旦有两次以上的失误就很难通过这个迷你游戏了，而这段流程每天搬书都是从头开始的。

趁着这几日打工的间歇，凉可以在太老街红南街一带打听消息。如果资金紧缺，可以去红南街的落珠台摊位替人看管摊位，画面切换为主观视角，向行人"叫卖"，一旦有人驻足，便能获得 50 元一次的对抗比赛，一个小时过后，摊主会来结账，如有赢余，则能获得 50% 的提成。



在路人口中得知，朱元达是五星贸易公司的社长，并且还曾经出过一本与武术相关的书。在太老街的太老武术店，打听到这本名为"武林书"的朱元达著作本就在文武庙的书库之中，这似乎得来全不费工夫。

再一次搬完书后，可进书库调查，能够找到一个上了锁的书柜，得知钥匙在红秀瑛处后向她索讨，但条件却是凉必须训练一下自己定心聚神的功夫，以双指夹住落下的红叶。方法是用摇杆来调整视角，等待有一片红叶距离接近并化为残像时按下 A 键。成功之后，秀瑛又增加了考验的难度，要求凉连续三回指夹红叶。心急的凉很快又完成了这项考验，只是不知红叶纷纷，秀瑛要求凉宁心静气，不在复仇的目的驱使下走上邪路的苦心，这个满腔仇恨的少年是否会明白。

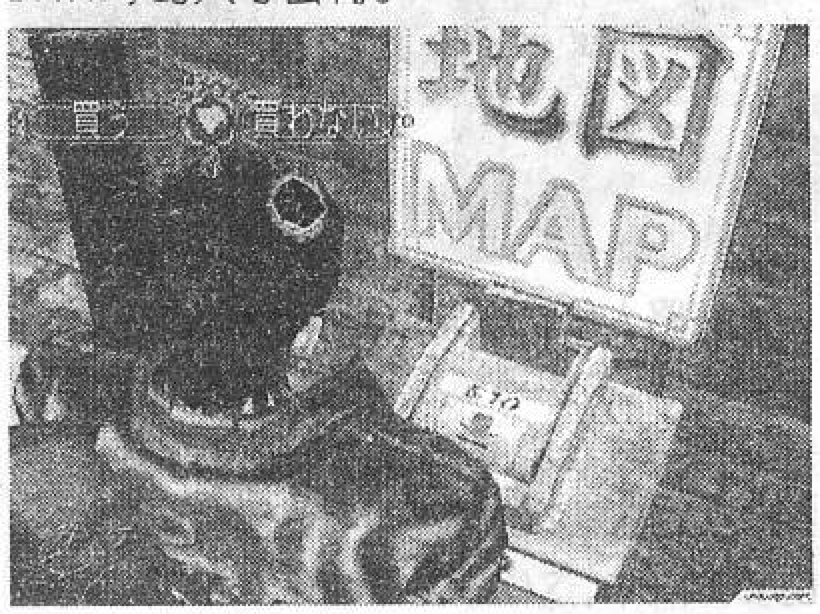
阅读武林书时，找到一枚纸条，不明其上意义的凉四处询问，终于得知这些符号所代表的暗语为"茶碗阵"。再次去向红南街恩田楼，桂香婆婆解释了何为"茶碗阵"。这是一种江湖人士的联络暗号，在人多的场所将所见的茶杯摆出特定的"V"字形(方法为左二茶杯下移，左四茶杯上移即可)，自然会引来相关之人。

于是，凉便在闹市之中到处游荡，将所见的茶杯摆成"茶碗阵"。在太老街的文武菜馆或莱珍街的茶馆摆下"茶碗阵"后，会有人递来一张便条。依照指示在方来旅社接听一个电话后，又被要求去往文武公园。但赶到文武公园后，却发现这本是一个陷阱，凉也丝毫没有含糊，将设下埋伏的流氓一一击倒，又从他们嘴里打听到朱元达

的线人会在福仙街的豆浆轩出现。

到豆浆轩，照旧依靠茶碗阵接到了便条，依约于8点再次来到豆浆轩，便能见到线人“张”。但凉的复仇之路也真是多灾多难，甫一见面，线人张便被一伙人绑去。尾随追到了白泰街的夜市小路，又是一连串的QTE考验，也免不了再打一架，方才救出张，终于得知朱元达因为蚩尤门的追捕，已经另觅藏身之地，具体的下落只有混入当地的团伙“比弗利山码头”(BEVERLY HILLS WHARF)方能知晓。

在湾仔和码头的交界处找到“比弗利山码头”的入口，但杀气腾腾的打手却警告凉没有他们团伙特有的标识休想进入，而这种标识又只有“天堂乐园”(HEAVENS LAND)的人才会有。



无奈，只有在湾仔打听“天堂乐园”的情报。根据情报，于晚八点来到开运码头的八号仓库前，没有什么意外，找到“天堂乐园”成员的代价又是大打一架。随后，在他们带领之下进入“比弗利山码头”，但没想到刚进到里面便受到了袭击，猝不及防的凉瞬间便昏倒在地……

船身起伏不定，当凉醒来时却是在一条简陋的木船上，而这里竟然会是那个小孩王的家。关心的目光从王眼中自然流露，收下了王给的帮派标识之后，从便道进入了“比弗利山码头”。到处可见打手，一旦被发现立刻便要进行一场主观视点的打斗。好不容易在喽罗嘴里打听出了COOL J的名字，但去垃圾场找到COOL J后，又要求凉以500元的代价得到与他们首领刃武鹰见面的机会。

仓库之中，留长辫包头巾的刃武鹰刚收下钱就亮匕首偷袭凉，躲过之后(←·→·A)，刃武鹰给了凉一张简易地图。

根据简易地图，凉到了开运码头，与刃武鹰一起潜入一处废弃的仓库，有几个不明身份的人正在商议着什么事情。凉正偷听之际，灯骤然熄灭，刃武鹰乘乱偷走那些人的钱包，而被发现的凉只是被利用而已。

战斗过后，一肚子气的凉从JOY处得知刃正在汀鸠公园，他们一见到凉便四处奔逃，依据指示，凉追上了一个同样长发扎头巾的家伙RALLY，接受他挑战并战胜他之后，RALLY答应带领凉去刃的藏身之地——好运中心。又是一番追赶的QTE，两人从脚手架上同时跌落到一辆车上，双方都不能动弹之际，刃终于答应带凉去朱元达真正的所在——九龙城。

月光朦胧，文物庙前红瑛身影游走如梦中空幻。虽然只是无比短暂的相识，但也到了和湾仔这些朋友道别的时候了。秀瑛传授给凉一招八极拳杀招“外门顶肘”(←+X+A)，并再次劝凉不要在复仇的邪路上越走越远。

前来送行的熏芳梅将他们文物庙一干人的合影相赠。第二天就要坐上巴士去九龙城了，虽然从来不曾打算听秀瑛的劝告，但此刻凉眼中，秀瑛一袭蓝衫，静立月下的哀愁神情却总是环绕不休。凉并不知道，多少年前，年少的秀瑛也是这样送别踏上复仇道路的哥哥……

DISC.3

车窗外景物几番变化，由都市的繁华逐渐转化为郊野的素朴。高楼耸天的九龙城就在眼前了，这一次又会遇上什么样的人呢？

COOL J带着凉到龙影街一间小屋中，刃武鹰已经等在了那里，据他所说这里成为了他们九龙城基地。收拾停当，刃带着凉去城里安见楼的安见汉方去打探消息。凉按下呼叫铃，店主闻声而出，让他们前去城里龙喜楼找身着黑色西服的人，并且说出暗号(??は眠ない)，便能找到朱元达。

两个同样不够心细的青年找到了线索，却根本没有注意到店主闪烁的眼光。到了龙喜楼，用暗号得到放行，直上7楼后却赫然受到了包围，这明显是一个圈套了。两人被手铐铐在了一起，而门外过来片刻监督他们的却是一个名叫斗牛的巨汉。

两人都是不甘被擒的人，虽然手腕被牢牢拴住，却依然合力将看守骗进来击晕，趁着外面没人，展开了一场有惊无险的QTE大逃亡。眼见就要脱出，楼层震动，那野熊一般的巨汉斗牛怒吼着冲来，两人冲上紧急出口的门，却不见有太平梯，身后震聋发聩的响声如一阵阵巨浪涌来，情急之下，唯有纵身跃到对面的天台(↑+A)，总算是重见阳光。

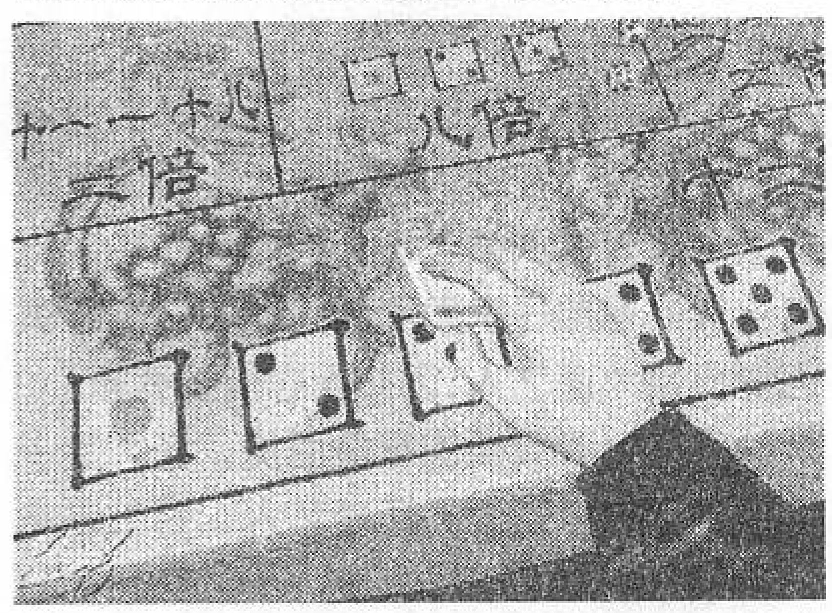
回到基地，那小孩王和JOY居然也赶来了这里，帮他们解开了手铐，不用想，自然是去安见汉方找那家伙算账，也顺便得到了新的线索。

稍事休息，赶往饮茶楼902，屋里一片漆黑，打开灯后，却在屋里的垃圾桶内找到了一大堆录音带。

再回到基地，从这些录音带里找出了一盘带有监听内容的带子，查找线索的任务理所当然的交给了凉。这里面包含了那几个本地帮派成员的声音，也不乏遇之相关人物的一些谈话，如果嫌依次收听比较麻烦，可以按快进跳过，只要将039－077，229－263，381－397，530－583以及584－644这几段内容顺序收听，就可以找到相关的线索了。

据刃根据音带内容所知，朱元达十有八九被一个叫做尤安的人抓走，而且正关在他的屋内。事不宜迟，两人立即出发，但没想到在经过山道时居然遇上了那个拉二胡的老艺人，并叫他们去城里百子楼寻找。四处打探来消息，知道尤安非常热衷于收集各种刀具，于是又赶到白千楼地下刀铺，烈火刀店老板告诉他们尤安除了收集刀具之外，也有饲养九官鸟的兴趣，这一点倒是和录音带里频繁发出的鸟叫声符合。

向路人打听，前去鸟市所在地三鸟楼，向那些鸟店老板打听，一路找上了六楼，又到了九楼，却发现这里的店铺已经搬上了天台，找到能通向“R”层的电梯，终于在天台上找到了专门的九鸟店。据老板所说，尤安每天都会在刚入夜七点的时候来购买高级鸟粮。只好在这里等到七点，尤安终于施施然来迟。接下来就开始一段跟踪历程了，不能离尤安太近，那样他会招来一群流氓将两人痛揍一顿，但也不能让他逃出视线之外。就这样尾随着尤安，看着这个扭捏作态恶趣味的家伙到处催着小业主叫保护费，又去电器商店勒索冰箱，还时时要通过QTE来躲避他，两人都已不爽之及。



绕来绕去，尤安终于回到了百子楼的住所。刃想出了猜硬币的方法决定谁去硬闯，倒霉的凉抽中下下签，只能去敲门，趁尤安诧异之际一脚将他踢晕(←·→·X·A)，找到了被关在这里的张。这时脚步声巨响，斗牛又将进来，刃设下假象，让斗牛以为有人藏在衣橱内，乘机将这将这巨汉踢入衣橱，又推倒立柜将他困住。

据气息奄奄的张所说，两人又赶往白千街的不幽楼。这里年久失修，楼体断落成了一个空洞，要想去顶层必须经过架在断

层之间摇摇欲坠的木板，过足了一把QTE的瘾，五星公司便静静的坐落在这座鬼影幢幢的不幽楼顶层。在屋内找到了刻有四神兽图案的“青龙之棒”、“白虎之棒”、“朱雀之棒”，加上张所给的“玄武之棒”，恰好凑齐（这期间还能找到什么“猪之棒”、“鸡之棒”，显然是冒牌货了），按大家熟知的“左青龙，右白虎；南朱雀，北玄武”的方位将四神兽之棒插入佛像面部的孔，机关打开，现出了暗室，朱元达安然坐于书案之前。尚且没有说多少话，尤安等人也出现在门口，竟然是尾随着凉二人找到了这里。无奈之下，唯有跳窗逃走（奇怪的是，他们明明在十楼，但跳窗时却变作了三楼，朱元达有缩地神术不成？）。这一次斗牛再不肯放过他们，也跟着跳下，轰然声响。没有办法，凉只有迎上作战，无奈根本不是皮粗肉厚的斗牛的对手，将要失去意识之前，却见一袭蓝影飘然而来，点住了斗牛穴道，神秘的红秀瑛居然也在这里露面。



修养完毕，照旧寻找线索。据闻斗牛等人是受蚩尤门命令抓走朱元达，并已将他带到了他们的巢穴黄天楼。黄天楼戒备森严，四处入口都有持棍的看守严密把关。三人无奈，只得分头查探，相约以茶碗阵联络。

在茶室附近摆下茶碗阵，接通知赶往百子楼503，和一人在黑暗中切磋一场，凉学会了以心代眼捕捉对敌行动的特殊技“听劲”。打开灯，那人却是靠二胡卖艺的老伯，凉真是机缘不浅了。老伯告知，要想混入黄天楼，唯一的方法是让隶属于他们组织的格斗人才的探子看中。于是，凉便在城中四处打擂，在不同的斗技场连赢四场之后，那探子主动约凉在龙影街会面，并交给了凉三张照片，让凉将这三名当地连胜不败的高手打败。

和高手过招没那么简单了，先去凑满500元（推荐去茶楼前阿拉伯人设的落珠台，那里有一台十陪三百的虽然要求四发连中，但相当容易），到朱雀楼地下四楼挑战擅长摔技的**ロッド**，用腾挪及判定高的打击技对付，以受身（Y键）拆解摔投，就将他看成是VR战士里的杰夫里好了，很快便能取胜。

拿着本钱和得来的奖金1000元，到青龙庭院挑战同样擅长投技的**グレッゲ**（WOLF来了），以和**ロッド**交手时相近的思路对战，结果自然是胜利加本金合计2000元，以及下注压凉必输的刃的一脸晦气。

玄天楼12楼，缴纳2000元入场费后，直通地下竞技场，看到了残酷的一幕：妹妹春燕在哥哥授意下将败了的挑战者扔下楼去，凉含怒出手。这一次显然是遇见了莎拉，保持一定距离用顶肘等突进技攻击，慎用腿攻，防备莎拉的脚刀以及打击投，到最后莎拉使出膝撞时用QTE（←+B）化解，将她击败。莎拉不慎失足，手攀附在擂台边缘，旁观者大声呼啸让凉也照他们兄妹的规矩把战败的春燕扔下去，春燕一脸绝望，她哥哥一脸惶急，而凉最后却只是把春燕拉了上来。

“VR战士plus”终于通关了，那探子给了凉一张地图，让凉于次日午间12点去白千楼地下二层找他，那里实际就是通往黄天楼的秘道了。

将探子击倒，随后赶来的王用小偷技巧打开了铁门，二人虽然知道可能有去无回，但还是踏入了危机四伏的黄天楼。

朱元达被关在17楼，这黄天楼的构造也颇有些奇怪，每两层之间的楼梯大都不通，只能一层层走。5楼的喽罗房间又要通过猜硬币解决，输的还是凉；6楼趁电灯有故障暗着的间隙逃过喽罗视线；9楼因为敌人大量追赶，QTE层出不穷；12楼走独木桥，然后是QTE战斗（X，A，B，A，Y，A，Y，A，↑A）；13楼踢下独木桥阻住斗牛；14楼疯子一般的尤安手持电锯，逼他们又做一次QTE大逃亡；15楼避开猛扑而来的斗牛；17楼用QTE击落尤安的电锯，又FREE BATTLE通扁尤安一顿；18楼在时限6分钟之内找到电梯附近的房间，击倒看守，找到开启电力盒的几把钥匙，用9号钥匙打开通往B1的电梯，然后用10号钥匙接通通往B3电梯的电力。在去通往40楼的电梯之前，因见JOY被抓，只能与一个格斗狂人白虎进行两回合对战。此人使用的是虎燕拳，招式与陈洛如出一辙，多用闪避键自侧面攻击以及判定极快的返技（推荐使用←X·A或←X连发，可以轻松的封住白虎），将白虎击败，又经过两段QTE，终于救出JOY。

到达40楼后打倒一批喽罗，天台上机翼转动，最刺眼的人——蓝帝正站在直升机的悬梯之上，凉的眼中已经悄然燃起了火焰。救下朱元达，就要与咆哮冲来的斗牛决一死战了，多闪避，靠突进技打击，切不可正面停止攻击和妄图对斗牛进行摔投，被斗牛一记猛摔足以扣除凉3～4点生命



值。战胜之后照例是一串QTE（←Y·←←Y·↓←↑Y·→X+A），击倒斗牛，冷眼旁观这一场打斗的蓝帝一脸无聊的指挥机师驾直升机离去。凉望着直升机逐渐远去的影子，一脸悲愤之下抑或也有无力的悲哀？即便是朱元达在边上叙说，蓝帝杀害芭月严的原因也是为了为父报仇和取回龙之镜，但凉兀自呆立不动。

龙影街。众人依依不舍，唯独只有刃没有送行。王递上了刃让他转交的纪念物：两枚正反面一样的硬币。“这个家伙。”凉轻声的嘀咕了一句，没有其他的话，而所有的意义，已全在其中。

文武庙月光依旧，只是月下人言语不再。握着秀瑛给的半块阴阳鱼，凉并不懂得这有什么作用，明白凉决不回头信念的秀瑛也不再多言。连得告别的话都寥寥几句，当月影长街，默默注视背影去远的眼神，其中的内容何异于千言万语……

DISC.4

这一部分是凉来到桂林白鹿村寻找制作龙凤之镜的工匠后人。历经一到四章的6枚DISC，终于让女主人公铃莎花登场。

这一部分大半的内容是一些简单的QTE，以及和莎花的谈话，在通关时推开了两人的命运之门，作为游戏流程而言，是不用笔者再在这里赘述了。读者可以参看本期《电子游戏软件》别册上笔者所写的小说，那里以另一种方式详细的描述了这一段情景。

但是，任何的文字都无法代替玩家直接的感悟，在进行DISC 4的时候，你一定会发现莎花的纯朴天然之美足以使一切游戏女主人公失色，而这个还包含无数迷题的超常故事，也只是刚开了个头而已……

文/silence　责编/启盼

万众期待的新一代任天堂家用主机 Nintendo GameCube(以下 NGC) 终于正式发售了。它的硬件性能从官方公布指标上来看,好象是最弱的,不但比不上性能超强的 XBOX,甚至连早就已经发布了的 PS2 都比不过。但事实真是如此吗?NGC 的性能真的很弱吗? NGC 能否提供足够多的多边形以及其他先进的 3D 技术来表现越来越漂亮的游戏画面呢?答案当然是肯定的!作为任天堂在家用机市场上重整旗鼓的重要手段,NGC 当然是任天堂精心打造出来的利器! 此次任天堂联合 IBM、ATI(ArtX 已被 ATI 收购)、NEC、松下等数个 IT、家电界超级大腕,以"让游戏开发者头脑中的想象轻易地展现于画面上"为目标,全力开发出这台最大限度方便软件开发人员的强力主机——强劲实用的性能加上轻松易用的开发环境便是 NGC 的最重要的两个特点。



■**总体规格**

任天堂 NGC 的主机规格也是经过再三改变的,任天堂第一次释放出 NGC 硬件规格是在 2000 年 8 月 24 号的任天堂自己的 Spaceworld 展上(东京),而最新的规格则是在 2001 年的洛杉矶 E3 展期间,在任天堂的官方网站上发布的,在新的规格中,"Gekko"("月光")CPU 的主频被提升,而"Flipper" GPU 的频率则有所下降。

■**CPU -"Gekko"(中文名称:"月光")**

CPU: IBM Power PC "Gekko" /制造工艺(Manufacturing Process): 0.18 微米,采用铜互联技术(Copper Wire Technology)/主频(Clock Frequency): 485 MHz /CPU 运算速度(CPU Capacity): 1125MIPS/CPU 内部数据处理精度(Internal Data Precision):整数 32 - bit & 浮点 64 - bit

外部总线带宽(External Bus Bandwidth): 1.3 GB/s(峰值,32 - bit 地址/64 - bit 数据,运行频率 162 MHz)/内部缓存(Internal Cache): L1 缓存:指令缓存(Instruction) 32 KB、数据缓存(Data) 32 KB (8 way) L2 缓存: 256 KB (2 way)

■**GPU -"Flipper"(system LSI)**

制造工艺(Manufacturing Process): 0.18 微米,使用 NEC 的嵌入式 DRAM 工艺/主频(Clock Frequency): 162 MHz / 嵌入式帧缓冲/ Z 缓存(Embedded Frame Buffer/ Z Buffer): 约 2MB,潜伏期: 6.2 纳秒(1 纳秒相当于 1/10 亿秒,1T - SRAM)

嵌入式纹理缓存(Embedded Texture Cache): 约 1 MB,潜伏期: 6.2 纳秒(1 纳秒相当于 1/10 亿秒,1T - SRAM)/纹理调用带宽(Texture Read Bandwidth): 10.4 GB/ s (峰值)

系统内存带宽(Main Memory Bandwidth): 2.6 GB/s(峰值)/色深以及 Z 缓存深度(Color depth, Z Buffer depth): 24 - bit

支持特效: Fog(雾化), Subpixel Anti - aliasing(抗锯齿), 8 Hardware Lights(8 个硬件光源), Alpha Blending(阿尔发混合), Virtual Texture Design(虚拟纹理设计), Multi - texturing(多纹理贴图), Bump Mapping(凹凸映射), Environment Mapping(环境映射), MIP Mapping, Bilinear Filtering(双线性过滤), Trilinear Filtering(三线性过滤), Ansitropic Filtering(各向异性过滤), and Real - time Hardware Texture Decompression (S3TC, 实时硬件纹理压缩)。

其他:实时硬件 Display List(绘制指令)压缩,硬件运动补偿功能, HW 3 - line Deflickering filter

■**音频(下列与声音部分有关的组件已整合在系统 LSI"Flipper"中)**

声音处理器(Sound Processor): Macronix(台湾旺宏电子)定制的 16 - bit DSP/ 指令缓存(Instruction Memory): 8 KB RAM + 8 KB ROM

数据缓存(Data Memory): 8 KB RAM + 4 KB ROM /主频(Clock Frequency): 81 MHz/最大同时处理音频数量: 64 路 ADPCM 音源/采样频率: 48 KHz

■**系统浮点运算能力:** 10.5 GFLOPS/ s(注:峰值,包括 CPU + 几何引擎 + 硬件光照。PS2 的这一性能为 6.2G FLOPS/s)

■**实际多边形表现能力:** 600 万到 1200 万多边形/ s(注:这是在实际游戏中的数值,包括复杂建模、全纹理、全光照等等)。

■**系统总内存:** 40 MB / 主存: 24 MB,潜伏时间不超过 10 纳秒(1T - SRAM)/A - Memory: 16 MB DRAM (为并不需要很高速度的设备提供缓冲,例如光驱、音频等。运行频率: 81 MHz)

■**光盘驱动器**

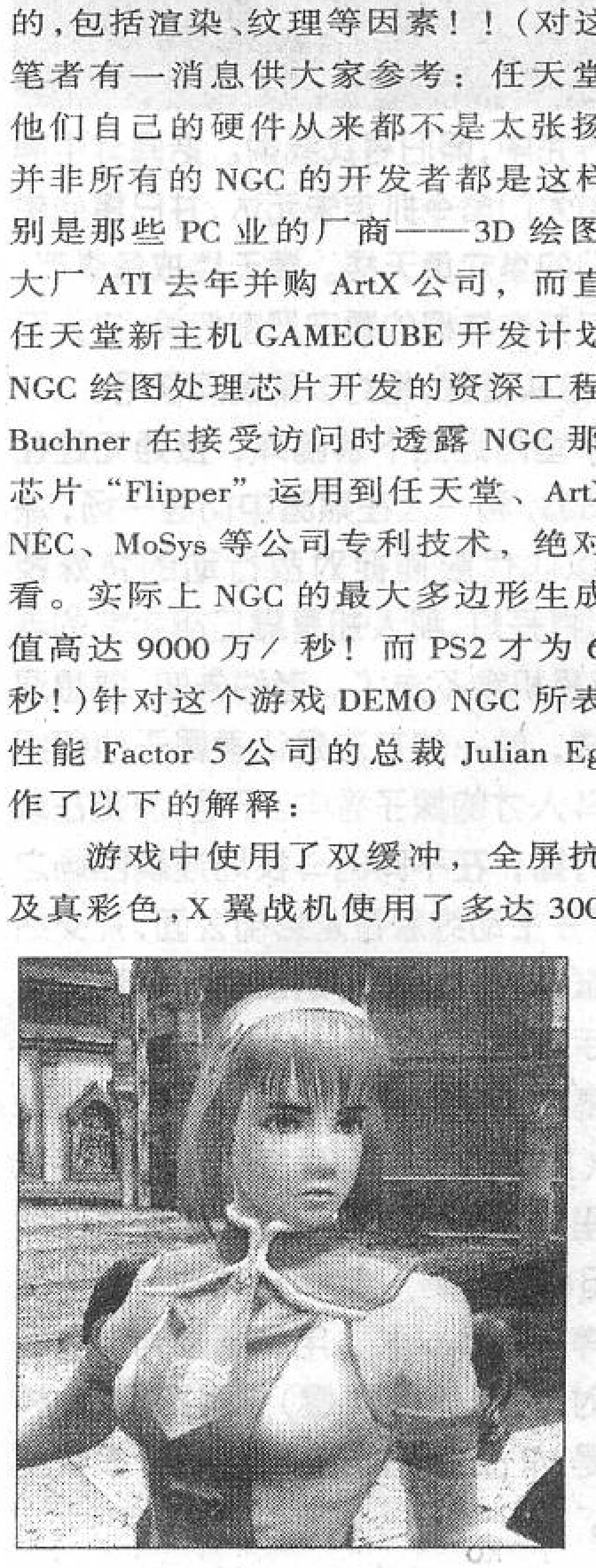
采用 CAV 方式(恒定角速度)/平均存储时间: 128ms/数据传输速度: 16Mbps 到 25Mbps / 媒体: 3 英寸 NGC 特制光盘(松下技术提供),容量约 1.5GB

■**输入/输出系统:** 4 个手柄接口,1 个模拟 AV 输出口,D 端子(解析力 1000 线以上,端子有些类似 D - SUB,日本国内的中级民用电视多已配备。按能够达到画质,其又细分为 D2、D3、D4 等,D4 是目前最高级的 D 端子,只有绝对意义的顶级彩电才有配备),2 个高速串行接口,1 个高速并行接口

■**电源:** 交流转直流适配器,12 V x 3.5 A 主单元尺寸: 161mm(长) x 150mm(宽) x 110mm(高)

任天堂公布的 NGC 的实际多边形生成率为: 600 ~ 1200 万/秒,开启全特效(光源加纹理),但是应该指出这个数字是很保守的,有部分游戏开发商指出 NGC 在开启大部分特效的情况下能达到处理 2500 ~ 4000 万多边形的超高性能!任天堂曾放出过两段《星球大战 流浪中队》的动画,而参与开发《星球大战 流浪中队》的 Factor 5 公司(当然是和卢卡斯 LucasArts 合作开发)指出此游戏已达到使用 1200 万多边形/秒,他们声称这仅仅只使用了 NGC 大约一半的性能(这句话好像每部新主机推出时都回出现啊,笑!),而且 Factor 5 更进一步指出他们能在开启全部特效时达到 2000 万多边形/ 秒的多边形生成率!而且这些多边形是已经经过了所有特效处理的,包括渲染、纹理等因素!!(对这个问题笔者有一消息供大家参考:任天堂公司对他们自己的硬件从来都不是太张扬,但是并非所有的 NGC 的开发者都是这样——特别是那些 PC 业的厂商——3D 绘图处理器大厂 ATI 去年并购 ArtX 公司,而直接参与任天堂新主机 GAMECUBE 开发计划。参与 NGC 绘图处理芯片开发的资深工程师 Greg Buchner 在接受访问时透露 NGC 那颗绘图芯片"Flipper"运用到任天堂、ArtX、ATI、NEC、MoSys 等公司专利技术,绝对不容小看。实际上 NGC 的最大多边形生成率理论值高达 9000 万/ 秒!而 PS2 才为 6600 万/秒!)针对这个游戏 DEMO NGC 所表现出的性能 Factor 5 公司的总裁 Julian Eggebrecht 作了以下的解释:

游戏中使用了双缓冲,全屏抗锯齿以及真彩色,X 翼战机使用了多达 30000 个多



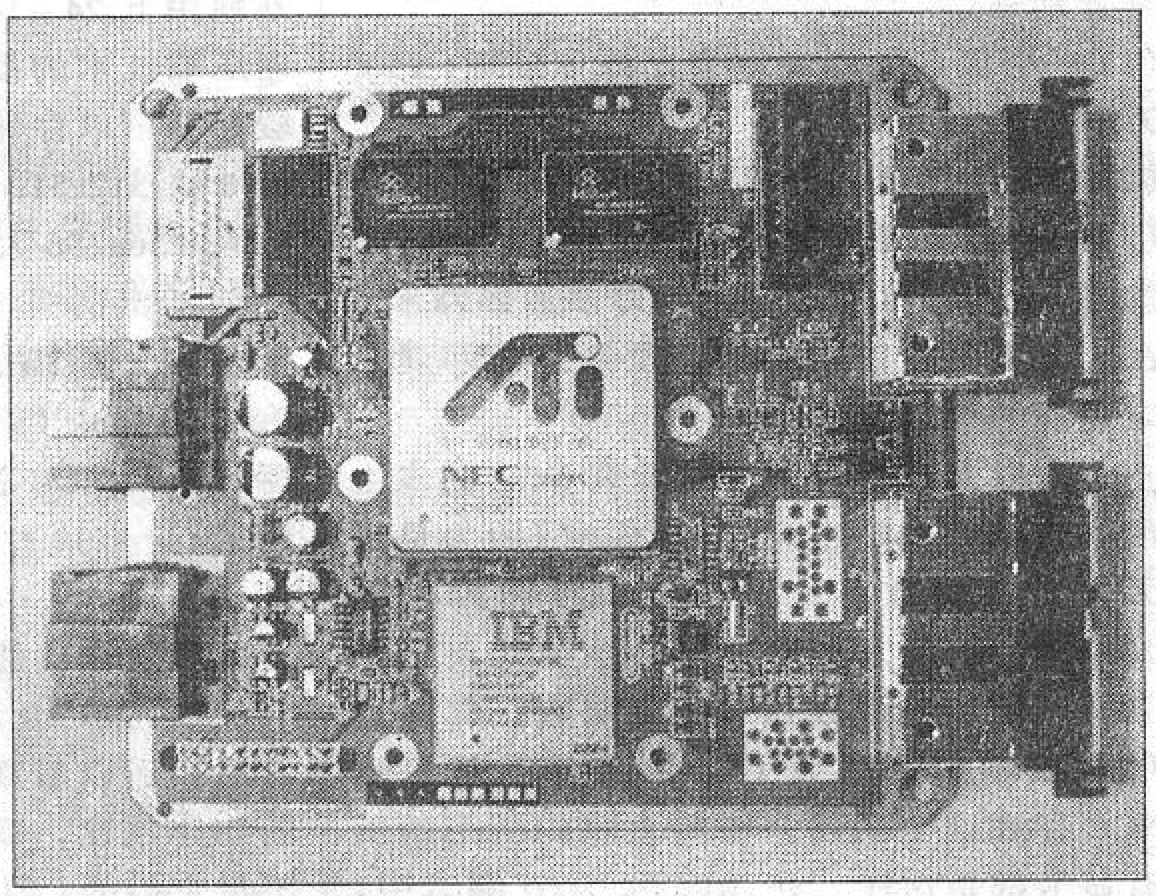
←这就是 GC 版『灵魂能力 2』的早期画面,大家觉得怎么样?

边形，而其中的飞行员则使用了4000个多边形。，而且游戏已达到了60FPS的速度。第二个死星表面使用了300个多边形，而且没个面都实用了分辨率达512x512的真彩色纹理，达到了和真实电影1：1的比例。在DEMO中，同一屏幕你能看到多达25个的死星，还有70架钛战机和X翼战机！在60FPS的画面下，每帧画面大约动用了200000个多边形，而且还使用了8个Lighting(光源)以及光照、凹凸贴图映射。NGC能在同一个周期里实现以下纹理特效：alpha(阿尔法混合)、bump mapping(凹凸映射)、gloss mapping(光泽映射)、specular highlights(镜面高光)等，另外NGC能在同一周期里完成高达8层的贴图工作！2MB的帧缓冲是一个渲染缓冲（也就是我们所说的后缓冲——Back Buffer)，当一帧画面在这个缓冲完成了渲染以后，就会被（像素拷贝引擎——PEC，Pixel copy Engine）发送到主内存中。需要注意的是，在这帧画面被发送到主内存以前，抗失真（anti－aliasing）以及消闪烁(deflickering)已经完成了。1MB的纹理缓存会在渲染的时候自动装填材质数据，而这个交换动作是由T&L引擎触发的。经常使用的材质会被"锁定"在cache中。A－Memory主要是被音频处理器（也就是Flipper中的DSP)作为一个缓冲使用，不过还可以被其他不需要高速缓冲的部件使用。2MB的帧缓冲只会包含当前正在被渲染的画面帧数据以及Z－buffer的数据，而Double/triple buffer则是存放在主内存中的，这是因为NGC的视频DAC(数模转换器)设计的非常奇特，可以直接到主存中获取这些画面数据。如果要渲染一帧画面的话，多边形数据(或者说顶点数据)会被发送到T&L引擎（Flipper管芯图中被标记为XF的部分)，T&L引擎会根据实际的情况自动在纹理缓存中装载/交换所需要的材质。接下来，被压缩的材质就会被解压，因此未压缩的材质决不会占据其宝贵的内存空间。

在任天堂释放这几段动画时，这个游戏还处于早期的开发阶段，但它的画面表现已经很突出了！

■主板

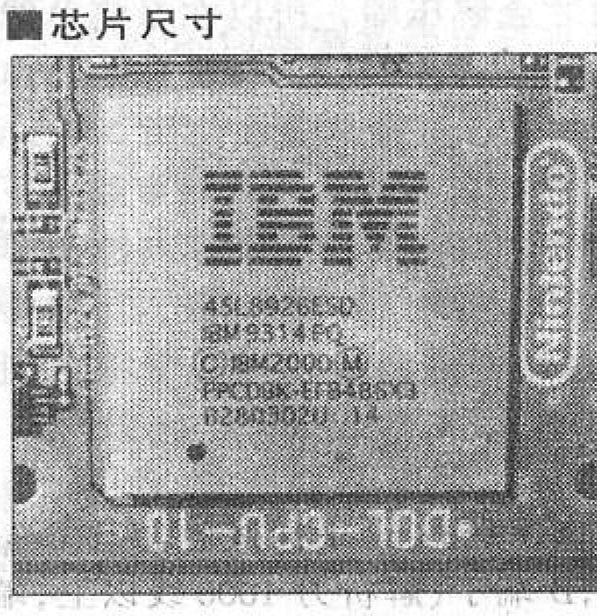
NGC的主板上看起来很简洁，上面只有5个大一点的芯片，分别是CPU、GPU和三块存储器芯片，两块主存芯片（长方形BGA封装）和一块A－Memory(传统TSOP封装)。整个主板的大小差不多相当于一个我们常用的光盘盒子！这样的大小让人一下子联想到其生产工具成本很低（高度集成的好处是可以降低成本)，当然其性能是无可置疑的。



■CPU"Gekko"

和PS2的CPU"Emotion Engine"不同，"Gekko"并不是完全重新研制的，而是在IBM PowerPC 750 RISC型处理器的基础上加上了50条新的指令，并使用0.18微米和铜联工艺研发而来，其运行频率被提升到了485 MHz。它使用一条外部总线和GPU"Flipper"相连，峰值带宽为1.3GB/s。NGC的开发小组选择使用现有的PowerPC处理器是基于可用到一系列已成熟的工具，比如编译器和各种优化程序。IBM称这将对游戏开发人员有极大的帮助，他们可以从枯燥的程序代码中解脱出来，可以将更多时间放在游戏本身的设计方面（例如情节、人工智能、平衡性等等)。当然还是有改变的东西，其中一个变动是将原来的64－bit的浮点运算器分为两半，——变为两个32－bit的——这样的话就可以在一个时钟周期内进行两次32－bit的浮点操作——在某些情况下，两个32－bit的浮点处理要比一个64－bit的更快些。"传统观念认为有4路(four－way)是最好的，但其实真的并不需要！"IBM公司的人员解释道，"两路(Two－way)实际上很灵活恰当，性能和4路相差无几，而且这样的设计能更轻易的提升运行频率。"为了提高内部数据流量，IBM还尽量优化仅有的256KB二级缓存，其经过努力大大的减少了所谓的"cache trashing"(缓存垃圾)，也就是存储短暂数据时的缓存空间浪费。256KB的二级缓存可以通过一种锁定方式为经常需要用到的数据留出空间，而且其内部还设有direct memory access（DMA直接内存存取)，允许设备从缓存中读取处理另一组数据，这样的设计可以减轻在压缩和解压数据时造成的延迟。"Gekko"在Dhrystone 2.1中的测试成绩为1125DMips，相当的快了！

■芯片尺寸



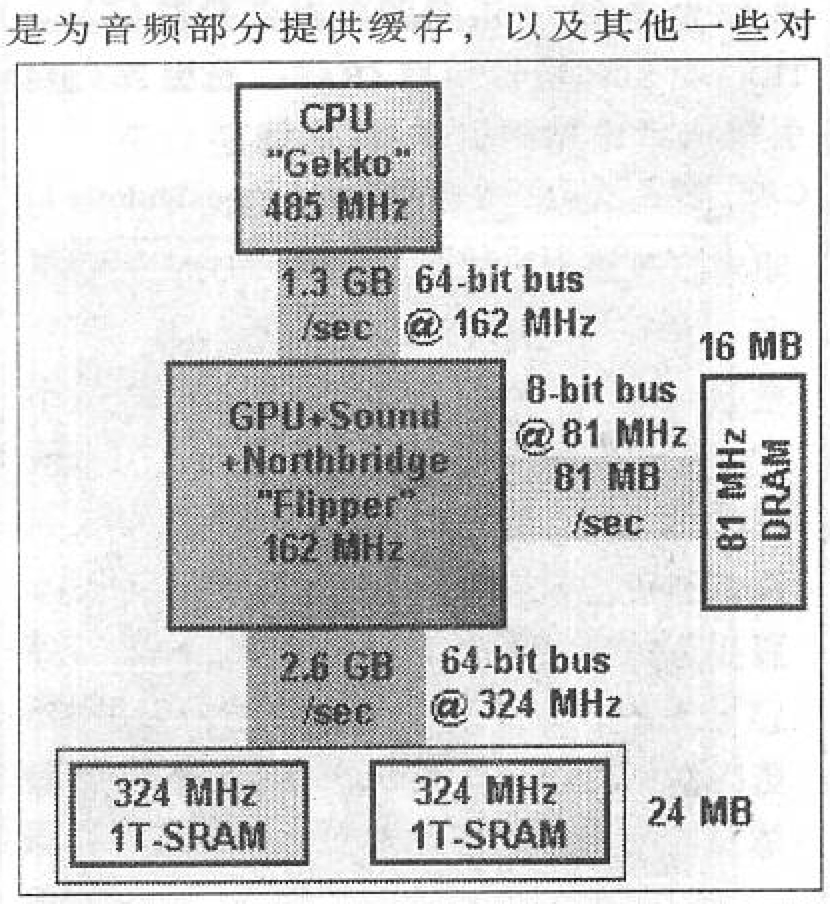
←IBM与任天堂合作，大概也是第一次吧？

这颗由IBM定制的名为"Gekko"的处理器(485MHz，并含有256KB的L2缓存)将使用0.18微米、铜互联工艺制造。核心面积43平方毫米，内置了256KB二级缓存。

而名为"Flipper"的图像处理芯片也将使用0.18微米技术生产，核心面积为120平方毫米（同时包含嵌入式的SRAM、图像引擎以及音频处理器。)"Flipper"芯片内集成有高达5100万的晶体管，集成度相当惊人（其中差不多一半被用于其内部集成的存储器，共2500万个，另一半2600万个则是逻辑电路)。它估计在2000年10月左右在NEC的九州工厂量产。由于NGC的售价相对其他机种来说要便宜，所以小的芯片尺寸对其减低成本也是有很大帮助的——同样的硅晶元上能切割出更多的芯片！实际上，采用0.18微米技术生产的NGC的CPU的尺寸和在SEGA DC机上使用的CPU日立的SH－4(其采用0.25微米技术生产)几乎一样，而性能则要比后者高许多。NGC内部的这两个芯片都被十分厚重的银白色散热片包裹着，只是在主机的通风口处有一个风扇而已，说明这两块芯片的发热量都不高，不必象电脑那样，给显卡和CPU都加上风扇。到时候大家不必当心NGC开起来会有巨大的噪音而影响自己的游戏心情！:P

■系统流程

这是NGC的系统流程图，看起来A－Memory内存与系统LSI"Flipper"之间的带宽很小，仅有81MB/秒。但A－Memory主要是为音频部分提供缓存，以及其他一些对带宽要求不很高的设备使用，简单算一下就知道了，音频部分所需要的带宽仅为：64(通道)x 48000(采样率)x 16bits(数据宽度)≈6MB(每秒)。所以81MB/秒的带宽再加上81MHz的音频专用DSP和高达16MB的音频存储器完全能够满足需求。据任天堂内部人员指出，"Flipper"里的音频部分有其自己的数据通道，所以并不会占用主内存通道，更不会影响图像芯片的工作。



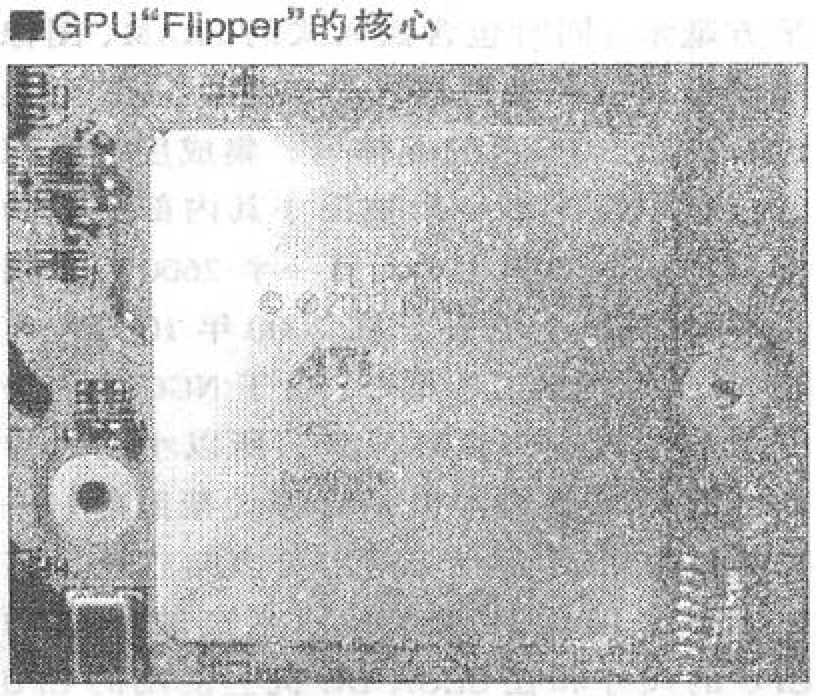
另外，CPU有权直接使用那81MHz的A－Memory，所以能在A－Memory存储音频数据以外的其他资料——最好的情况就是在存储数据时并不完全像上图表示的那样进行——所用的带宽还要更小一些。

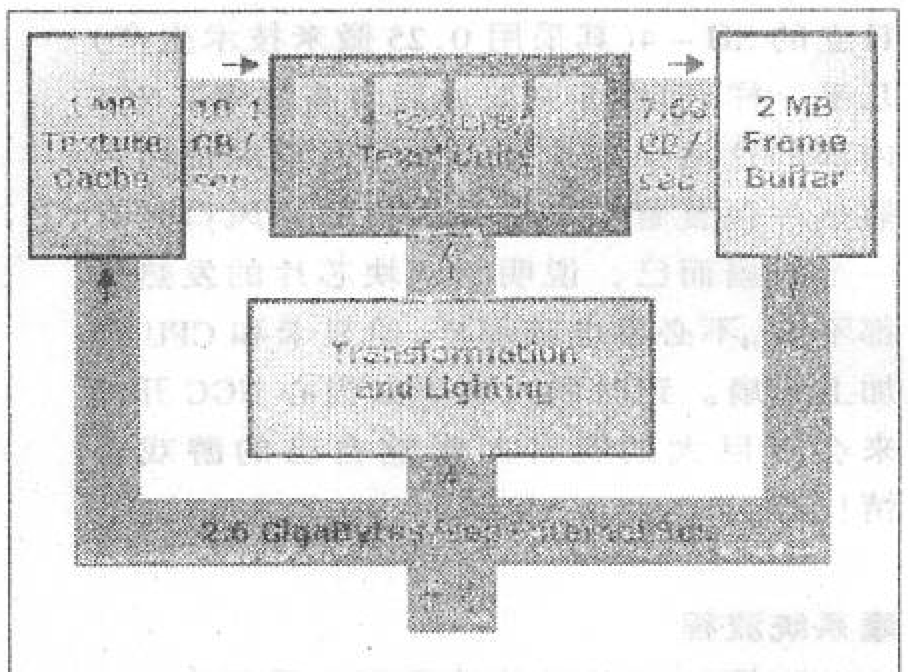
■图像处理器"Flipper"

●樱大战4，不见不散。(辽宁海城市二中 赵汝岩)

这个方框图只是"Flipper"的图像处理器部分，并不包括音频部分。右上角的帧缓冲分为两部分：一是帧缓冲，容量为 640 x 480 x 24 bits = 921600(字节)；另一部分是Z轴缓冲(Z－Buffer)，容量也是 640 x 480 x 24 bits = 921600(字节)。

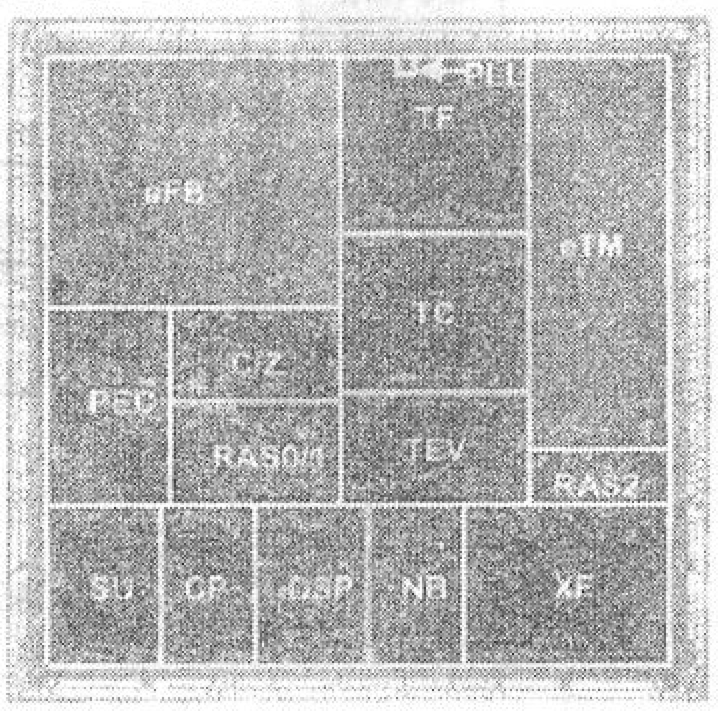
GPU"Flipper"的核心





PLL：环路相位锁/eFB：嵌入式帧缓冲/eTM：嵌入式纹理缓冲/TF：材质过滤器/TC：材质坐标发生器（texture coordinate generator）/TEV：材质环境发生器/RASx：光栅器（渲染引擎或者说贴图引擎/流水线）

C/Z：彩色/深度运算器(color/z calculator)



PEC：像素拷贝引擎(pixel copy engine)

SU：三角形设定引擎(triangle setup)

CP：指令处理器(command processor)

DSP：数字信号处理器（digital signal processor，主要负责音频处理等）

XF：几何引擎（geometry engine，负责硬件T&L运算）

NB：北桥，包括 CPU 接口、视频接口、图像控制器以及输入/输出界面

纹理填充率

有关"Flipper"芯片纹理填充率的情况在今年 3 月 16 日公布的一份任天堂官方的有关 NGC 硬件性能的文件中有所透露，大约是 648 MPixels/ s。这又说明了一个问题，NGC 内部是采用的单纹理渲染通道，原因很简单，NGC 有 4 个渲染通道，工作频率是 162MHz，162 乘 4 刚好是 648！这意味着在双纹理的游戏中 NGC 的填充率将下降一倍，好在电视游戏机从来对填充率的要求就不高！

多边形生成率

以下数据来自 cube.ign，而他们的数据则是由任天堂官方文件提供的。

符合下列条件时，NGC 的多边形生成率分别是：

(1) 一个顶点光照 + 一个光源 + 纹理，2500 万多边形/s

(2)无顶点光照 + 纹理，3300 万多边形/s

(3) 一个顶点光照 + 不使用纹理（采用高氏渲染 gouraud shading)，4000 万多边形/s

注：上面的数字是在任天堂修改硬件规格之后的结果。

由以上数字我们可以看到 NGC 的多边形生成率还是相当高的，最保守（因为是任天堂自已的数字）也能在一秒钟内生成2640 万带有纹理的多边形！(大家还要记住只要一增加光源数目和纹理层数，那多边形生成率将和有巨大下降，这并不是只有NGC 存在这个问题，事实上我们所用的所有显卡都是这样，在 3DMark 2001 测试中，GeForce3 开了 8 光源后性能下降了一倍多！）

纹理压缩

NGC 的 GPU"Flipper"可以使用 S3TC 纹理压缩技术，最大压缩比为 6：1(24 位色时)，如果是 16 位色的纹理，压缩比为 4：1，8 位色的纹理则只有 2：1 的压缩比，下表列出了在不同情况下，也就是主内存被其它数据（游戏代码、几何数据以及其他一些东西）占据后，24MB 的主存可存储的材质的数量。

已占用的空间	可用于存储纹理的空间	实际可存储纹理的数量(24－bit 色，6:1 压缩比)
6 MB	18 MB	108 MB
8 MB	16 MB	96 MB
10MB	14 MB	84 MB
12 MB	12 MB	72 MB

从表中我们可以看出，应用了 S3TC 纹理压缩技术后，可有效使用的纹理数量大大增加了。而且，还有一个显而易见的好处是变相增大了带宽！由于压缩后的纹理只有在用到时才会解压缩，所以在系统总线和 GPU 的纹理缓存中传输的纹理都只有原来的六分之一大小（当然是在使用 24－bit 色时)，这就意味着这两条通道的带宽一下子增加了六倍！GPU 的纹理缓存与渲染单元之间的带宽本来是 10.4GB/ 秒，当传输经过压缩后的 24 位色纹理时等于增大到 62.4GB/ 秒；而主内存带宽本来只有 2.6GB/秒，现在也相当于 15.6GB/秒了。当然，这都是在纹理为 24－bit 色时得出的数据（只有使用 24b 色时压缩比为 6:1)，如果是 16－bit 纹理，能够节省多少空间呢？

纹理大小 512 x 512	原始大小	压缩
16－bit 色	525 KB	131 KB
24－bit 色	786 KB	131 KB

看得出来，由于 16－bit 色纹理的压缩比只有 4：1，所以在传输时所占用的带宽是一样的——那么为什么不用 24 位色的纹理呢？24 位色的纹理会使画面更加绚丽丰富，估计为 NGC 开发游戏的厂商会无一例外地用上 24－bit 色。这样一来，托 S3TC 纹理压缩技术的福，NGC 所具有的 1MB 纹理缓存就可以存储 6MB 24 位色的纹理，可存放 8 块 512x512 大小的 24－bit 色纹理，或 32 块 256x256 大小的 24－bit 色纹理。还有必要指出的是 S3TC 纹理压缩技术支持透明的纹理压缩，而在 DC 上使用的 Vector Quantization （VQ）纹理压缩技术却不能支持，这样，NGC 就能在主存中存储透明的纹理了。

隐面消除功能(Hidden Surface Removal)

在显示 3D 画面时，由于 3D 模型有前有后，所以后面的模型很多时候会被前面的物体挡住，而在最终的屏幕上我们是看不见它们的。但这部分模型依然会被渲染，从而造成资源浪费。隐面消除技术的目的就是要把那些被遮挡住的部分从等待渲染的物体中"去掉"，反正也不会显示出来，干脆就不进行渲染了，这样能够节省大量系统资源（要视画面的复杂程度来定）。对这个问题的改善几乎新一代的 3D 图像芯片都有所涉及，虽名称做法不一，但都是一个目的，NGC 上对此的做法是采取早期 z－buffer 检测（early z－buffer check）——从前往后的渲染中要丢掉一些被挡住的像素——像素是排在前还是后由游戏开发人员决定，在游戏引擎中体现出来，不然的话效果不是太明显。这个方法比不上 PowerVR 芯片上的分块渲染来得有效（在 DC、Naomi 系列上广泛使用)，后者并不需要游戏开发人员操心。最后这个有关 NGC 的隐面消除功能的资料是有人从 NGC 开发文件(Gamecube's developer documentation)上发现并透露的，但这个东西并不是 NGC 硬件设计上的一个亮点。

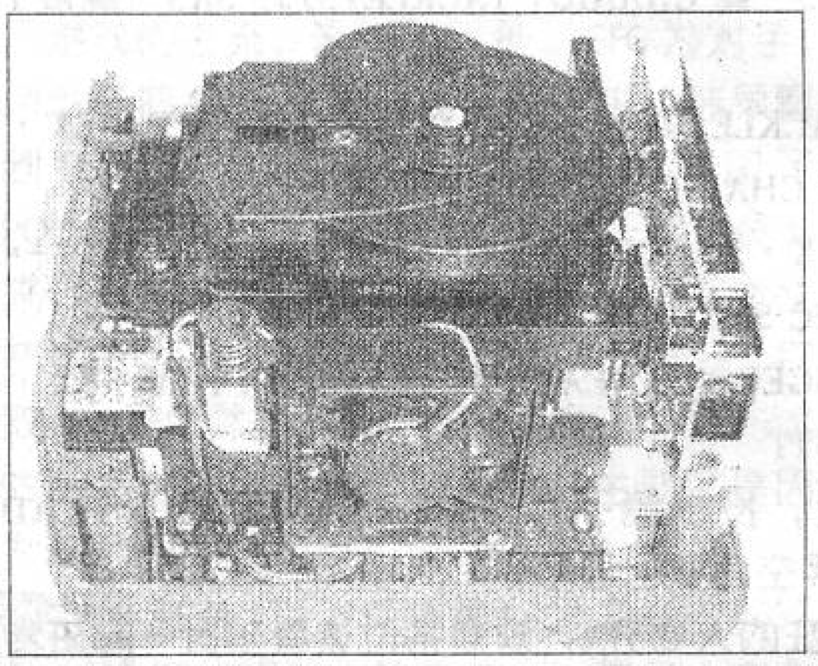
虚拟纹理

当屏幕上显示一个场景时，一些纹理往往显示不全，虚拟纹理技术可以将这些纹理分割成小块，只传输用到的部分，可以有效地节省主内存的带宽。还可以将经常显示的部分存储在纹理缓存中，大大提高读取纹理的速度。举例来说，天空的纹理，在绝大多数游戏中，很多时候我们只能看到屏幕的一半是天(下面是地了，废话！)！我们只使用那最常用的半边天就 OK 了，这样对主存的带宽使用也有很高的效率。所有这些操作都是自动完成的，并不需要程序员干预。

●莎木让我明白世嘉必须转型，此游戏要让所有不同机种的持有人感受一下。（山西临汾市 郭冬冬）

■硬件光源

NGC 最多支持 8 个硬件光源，不过光源数目的多少、远近以及使用哪种光照算法等情况均会影响到实际生成的多边形数量。目前最强显卡 GeForce3(也是 XBOX 显示部分的基础）加上八光源效果后，速度下降达 50%以上！而 NGC 在加上八光源效果后对多边形生成率的影响没有和往常的那样大，仍然能保持约 1200 万/s 的多边形生成率。任天堂公布的 600～1 200 万多边形/s 可能过于保守了，如果不加硬件光源的话（其他诸如 Z 缓冲、纹理、阿尔法混合等效果还有），NGC 有能力提供 2000 万以上多边形/s 的多边形生成速率，相比之下，PS2 虽然号称多边形生成速率为 6600 万多边形/s，但那只是一堆看似骨架的东西，丝毫说明不了任何问题，再加上了 Z 缓冲、纹理、阿尔法混合等效果之后也不过就这个数字而已了。



■顶点压缩

NGC 支持顶点压缩技术，如果游戏引擎恰好并不需要使用很精确的多边形位置的时候，此技术可以将多边形的顶点数据（32 位浮点数）以 8 位或 16 位的数据表现出来。转换单元能自动的保留为整数数据，在要处理它时再转换为浮点数据——学过计算机的人都知道计算机要保存整数要比保存浮点数要容易得多！

■主内存

NGC 还有一个令人感兴趣的地方就是它采用了 24MB 1T－SRAM 作主内存，这种 1T－SRAM 是 Mosys 公司开发的，用在 NGC 上的 24MB 1T－SRAM 潜伏时间为 10 纳秒或更快。但这种 1T－SRAM 并不象 Rambus 或 DDR 那样通过加大带宽来提高速度，它在存取非线形数据的时候要比目前所有内存技术都快，尤其是在重复的随机存取时（例如游戏中复杂的人工智能运算）更能体现出它的优势。但对普通纹理存取则没有什么帮助，因为纹理在内存中是以线形方式存储的。不过纹理数据的存取速度也不会因此而降低，因为主内存的带宽毕竟有 2.6GB/秒（还要算上纹理压缩功能），而且“Flipper”内部还有 1MB 的纹理缓存可以派上用场，通过这 1MB 纹理缓存存取数据要比主内存快得多，能够非常有效地提高重复纹理的存取速度。

NGC 另外还拥有额外的 16MB 81 MHz DRAM(A－Memory)，它里边存放的是不需要存储速度要求像 1T－SRAM 那样高的一些数据，如声音或其他一些东西。

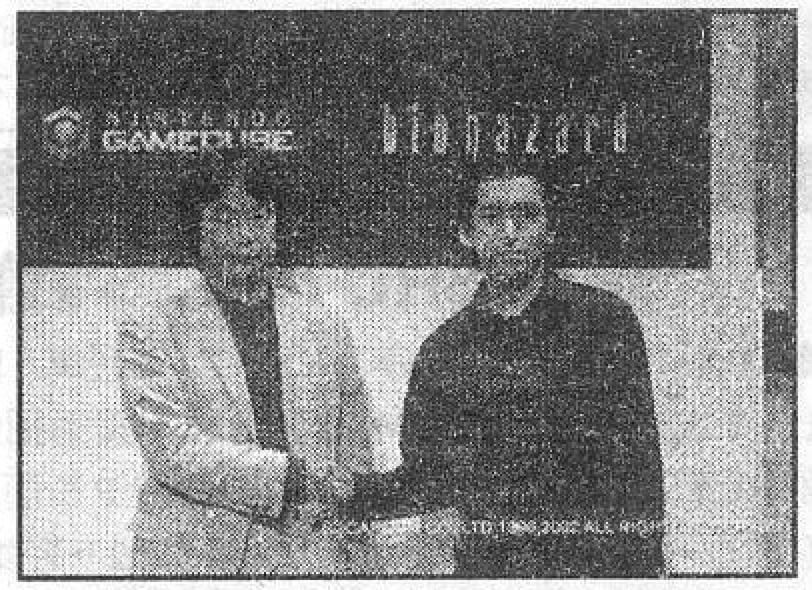
■纹理缓存

在“Flipper”中内嵌的 1T－SRAM 分为两个部分，2.1MB 的帧缓存＋Z 缓存和 1MB 的纹理缓存，由 NEC 负责制造。由于纹理缓存需要经常的存取，所以提高提高纹理缓存的那部分 1T－SRAM 的随机存取速度是很有必要的——它需要比帧缓冲和 Z 缓冲更快的速度。但是它们的运算频率都是 324MHz，为了达到上面所要求的效果，在纹理缓存上，它被分为了一共 512 块，“其中的 32 块能够同时存取！” MoSys 的主席兼 CEO Fu－Chien Hsu 说。而另一方面帧缓冲和 Z 缓冲则不需要太高的速度，所以划分为 128 块就足够了。和其他体系（包括 PS2）不同的是，NGC 的主存是直接和图像处理器相连的，中间并没有通过 CPU（在上面的系统流程图中也能看出来），这能充分保证图像处理器的带宽大小并能有效的提升系统的整体性能，因为在目前大量的 3D 游戏中，消耗带宽最多的是图像处理器而不是 CPU！在嵌入式缓存的带宽方面，它的潜伏期（延迟时间）都在 5ns 左右，帧缓冲和 Z 缓冲带宽约是 7.68GB/s，而纹理缓存则高达 10.4GB/s，因为它能“同时存取 32 块，而每块都有自己的地址总线，每个 16bit，而 32 个总的 I/O（输入输出）端口就高达 512bit!” MoSys 的市场部副总 Mark－Eric Jones 说。

NGC 的主存由两块 12MB 大小的 1T－SRAM 组成，在任天堂改变 NGC 的硬件规格后其带宽由 3.2GB/s 减低到了 2.6GB/s（64－bit＊324MHz/8＝2.6GB/s，而以前的运行频率是 64－bit＊400MHz/ 8＝3.2GB/s)。在随机存取的延迟上主存也比“Flipper”中的嵌入式 1T－SRAM 要低，不过也不会超过 10ns，也算得上是快速了。

……

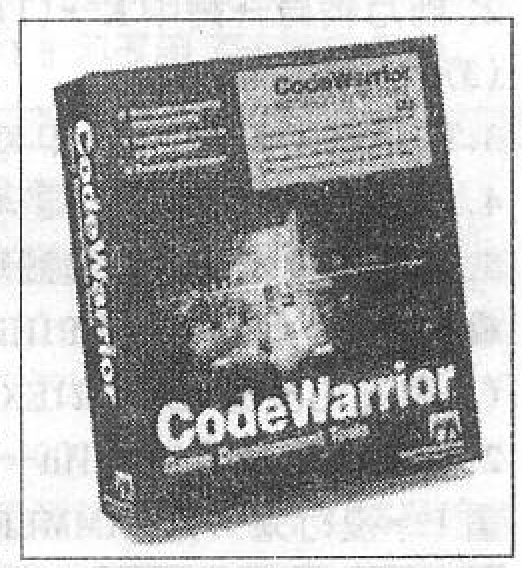
总的来说，任天堂的新主机 NGC 的硬件性能是很强大的，任天堂在宣传它的时候也许是比较保守，可能是想给大家一个意外吧。就现在笔者所见到的两款真实发售的 NGC 的游戏画面来说，的确是很强，《路易的鬼屋冒险》里相当强调光影效果的表现，所表现出的阴森诡异的气氛则给人一种“Q 版《生化危机》的感觉。而由 NST (Nintendo Software Technology 任天堂软件技术）开发的肩负着向玩家们展示新主机性能重任的游戏——《水上赛艇：蓝色风暴》，则完全达到目的。在玩过了游戏之后，可以毫不夸张地说，游戏对于“水”的描绘无疑是目前各机种所出的游戏中最好的！以至于在游戏过程中给人一种“脸湿湿的”感觉，看来 NGC 的确是有两手！另外，对游戏开发人员来讲，NGC 的开发也是很容易的（请见本人的 FAQ)。总之，NGC 不会再像 N64 那样在硬件对游戏开发人员造成困难，而游戏开发人员也只要专心做好游戏本身的开发就行了，我们期待着大量的活用 NGC 机能的优秀作品诞生！愿 NGC 走好！



←三上真司与宫本茂。

■编者按：我们手中的日本资料是，NAOMI2 以 GC 的性能作为设计参考。虽然作为家用机而言在硬件上 GC 已经十分令人满意，但 NAOMI2 设计者在回答 GC 与基板的特征时，却还特别强调指出“GC 的 1000 万是峰值，NAOMI2 的 1000 万是底线”一类道理（日本老牌电玩综合志“德利麦加”在提到 NAOMI2“底力千万”时常常给人以解脱之感，仿佛“千万”是一个可望而不可及的境界而 NAOMI2 却达到了似的）。

由此可知，关于“硬件性能”这个问题，是有“参考坐标”存在的——与 VF4 相比，编者笃信 GC 的 600 万“保底性能”不但不会引起真打者的恐慌，大家反而会因“GC 能达到 NAOMI2 性能的一半、DC 的两倍”而踏实。事实上，任天堂不卖弄性能、不恭唯软件商，主机照卖，BH4 照得。



再有一点，也是客观事实，那就是再强大再好开发的主机，软件商本事不够，就画面层次而言也难以发挥其性能。

可见，不重视技术累积、不挑战新事物、坐吃山空、大闹 CG……最终只能是死路一条。诚然，业界确有许多抱负远大的厂商，像 PSO 成为家用机史上初的 ONLINE 游戏、TECMO 给 XB 制作招牌格斗、AM2 甚至能将 SS 版莎木都做得那么“好”以致给 XB 制作莎木系列，这充分说明业界还是有愿意向前走的人——学费岂有白缴之理？

NGC 性能讨论到此结束。谢谢作者，谢谢读者。

玩家类型的划分？

无论是重度玩家、伪非玩家还是“小孩”，都爱游戏。最新一期 FAMITSU 上，任天堂公司岩田聪董事特别提到了“LIGHT USER”一词，这就说明，对玩家进行类别划分是有道理的。可惜按照目前国内流行的“逻辑”，任的产品是小孩子的“专利”，居然连“伪非”都算不上（笑）……不过名越稔洋认为，小孩子玩游戏最认真。敬请关注电软独家情报。



！？●"电软"现在相对地越来越专业了，就像刚创刊时，许多东西都看不懂，是不是像 SONY 学习一下，多吸引点非主流玩家。（大连 宋亲友）/天：我看了日本玩家写的网上莎木攻略，言简意赅，专打要害，虽然莎木很庞大、有很多秘密，但他们只用一千多字就全给解决了。我个人认为这种流程有助于玩家"自主游戏"。比较专业。

文/偏执狂/因 SNK 倒闭，望各位高手投稿其他派系格斗

来玩 3RD ＜二＞ 连技浅研

●YUN：1. 雷击蹴（空中↘K）→TC 站轻 P · 轻 P · 中 P→轻铁山靠（→↓↘P）SC（1）扬炮→中铁山靠→重绝招步法（2）枪雷连击（3）幻影阵（一式）站轻 K · 中 P · 重 P · 前重 P→（轻绝招步法（↓↘→P）→轻虎扑子（↓↙←P））×2→轻绝招步法→站中 K→抵消大跳，TC 空中轻 P · 前重 P

2. 雷击蹴→TC 站中 P · 重 P · 后重 P→（1）扬炮→中铁山靠→重绝招步法（2）幻影阵（二式）（轻绝招步法→轻虎扑子）×3→轻绝招步法→站中 K→抵消大跳，TC 空中轻 P · 前重 P

3. 近身站中 K→（1）轻铁山靠 SC 扬炮→中铁山靠→重绝招步法（2）幻影阵（二式）

4. 前方转身（→↘↓↙←K）→（1）蹲中 P→枪雷连击（2）扬炮→中铁山靠→重绝招步法……

●YANG：1.TC 前跳中 K · 空中↘中 K→TC 站中 P · 重 P · 后重 P→转身穿弓腿

2. 前方转身→蹲中 K→（1）大螳螂斩（↓↘→P）X3（2）雷震魔破拳（3）转身穿弓腿

3.TC 前跳中 K · 空中↘中 K→站中 K→中穿弓腿（↓↘→K）→站中 P

4. 站重 P1Hit→重穿弓腿→转身穿弓腿

5. 星影圆舞发动，（轻螳螂斩×2→站轻 K）×n（n≥4）→螳螂斩×3

●ORO：1. 近身，站中 P1Hit→中人柱渡（↓↘→K）→站中 P1Hit→（1）鬼神力发动，跳 P（2）EX 夜行鬼

2. 版边，近身站中 P1Hit→中人柱渡→站中 P1Hit→重人柱渡→蹲重 P→夜行鬼→鬼 JAMMER（↓蓄↑P）

3. 近版边，近身站中 P→EX 天狗石发动→站重 K×5→蹲重 P→重鬼 JAMMER

4. 跳重 P→站长 K→重仁五力（→↘↓↙←P）

●HUGO：ULTRA THROW（→↘↓↙←K）→（1）重 SHOOT DOWN BACK BREAKER（→↓↘K）（2）SA2

●NECRO：1. 重 TORNADO HOOK（→↘↓↙→P）→（1）重电磁 BLAST（→↓↘P）2Hit→SA1 或 SA2（2）EX · TORNADO HOOT

2. 版边，重 TORNADO HOOK→轻 TORNADO HOOK→蹲小 P→SA1

3. 版边，普通投→站中 P→SA1

●DUDLEY：1. 蹲重 K→轻 MACHINE GUN BLOW（←↙↓↘→P）→中 DVCKING UPPER（←↙↓↘→K 后 K）→SA1 或 SA3

2. 跳重 P→站重 K→EX · MACHINE GVN BLOW→轻 MACHINE GVN BLOW→中 DVCKING UPPER→SA1 或 SA3

●URIEN：1.METALLIC SPHERE（↓↘→P）空中命中→重 CHARIOT TACKLE（←蓄→K）→EX · CHARIOT TACKLE→重 CHARIOT TACKLE SC（1）SA2（2）重 SA3→重 CHARIOT TACKLE（3）轻 SA3→跳重 P（此为超猛连技！）

2. 版边，CHARIOT TACKLE SC 轻 SA3→跳重 K→蹲重 P→EX · CHARIOT TACKLE→重 CHARIOT TACKLE→站重 P

3. 跳重 K→蹲重 P→EX · DANGEROVS HEAD BVTT（↓蓄↑P）→重 CHARIOT TACKLE SC SA2

4. 站中 P→EX · DANGEROVS HEAD BVTT→蹲重 P1Hit→EX · DANGEROUS HEAD BUTT

5. 空放 SA3→普通投，投于镜子上→EX · DANGEROUS HEAD BVTT×2（注：URIEN 浮空后变化极多）

下期刊登偏执狂的人物分析，欢迎各位读者到时一起研赏

●吾等在莎木 2 的世界中苦于无钱，即"刻苦研究"其中的赌博，竟然找到了规律，逢赌必赢！金钱多得像用金手指改过一样，哈哈！（北京农大附中 孙雨）



为莎木爱好者提供几点便利？

我认为，莎木玩一遍是记不住情节的。这种"黑道为主、行侠仗义、铁汉柔情"式的 FREE 娱乐，感人之处甚多，尤其是多次出现的电影过场，其细节铺陈、镜头捕捉等，实在是令人拍案叫绝。

为了方便大家 N 遍游戏，只玩了一遍的天语努力总结了几点，全凭印象，如有错误，希望大家不要笑话。

1、找五星公司去见朱干达时，进入一幢破楼，好像叫"不幽楼"，向上走的过程中出现 N 次 QTE，是过板的。由于在任何一层只要失败一次，就要从头再来，为了避免反复存取盘。今从七楼开始将较难几处指令公开：●七楼：1、右左右下。2、左左上右。●八楼：1、左右下左左。2、右右左上左。●十楼：1、下右上左右。2、右右右下上……这些 QTE 越往后越难，比较讨厌。

2、关于打人。多用摔技（B 键）比较容易取胜。主要思路可尝试"拳拳拳—防住或闪开（Y 键）—背投"，见缝插针地拳脚相加，没有什么人可以打得过凉的。比如，与斗牛屋顶大战时，你只需抵消他摔你（常点 B 键），马上就可背他，意即——解拆其投技，连拳打之，再解拆之，背之。打其他人时，若图省事，死记一点，那就是拳，最硬是拳头——X · X · X！除了拳就是背。我是这么认为的（第一遍玩时，因误操作，没有延续前作记录，凉功力尽失，打斗牛，就靠背，最省事。若有前作记录，三个"里门顶肘"斗牛必死……）

3、10 月 19 日号《FAMITSU》刊登了 DISC3 终盘"杀入黄天楼"的全 QTE 和攻略指导，可惜没地方了……再就是六分钟时限找钥匙那儿，要到地图上有"三部电梯"那疙瘩去"踢门"……

给天师的一封信（原题）

您好，老师（请允许我这样称呼您）！

首先，感谢您每期为我们这些梦美爱好者刊登攻略或相关知识，并将您的心得、经验毫无保留地教给我们，使我们进步神速，以致我每期杂志到手后总是先疯狂地寻找您的攻略与相关内容，看过后便疯狂练习，每当按照您指出的方法开出新纪录时，那份高兴与激动——真希望与您一同分享。

回到正题，老师，我有一个建议，我真心希望您能用火箭，我想说，火箭并没有人们想像的那么难开，用火箭才能真正感受梦美的价值所在（相比之下，独角的速度……）。三天前，我正用着 S 胎独角，龙谷，HARD/20 车，三个多小时，最快只得了个 2 · 55 · 720，气得我真想扔手柄，要知道，这个成绩，早在两星期前我就已达到了呀！！这么多天白练了！！！一气之下换上了"传说中"的火箭，刚上手时，其驾驶难度差点没让我砸了机子，但想到网上的前几位都用火箭，老外们能开得好，为什么我们中国人不能？！于是我全力练火箭，试验道为人鱼和龙谷——慢慢地，车稳住了，速度上去了，成绩自然大幅 UP！

三天下来，人鱼/HARD/20 车，S 胎火箭 MT，成绩竟然是 3 · 52 · 703（36 · 204）！！！龙谷 2 · 52 · 875（40 · 811）。其他未大练的路上也有一定程度的 UP，想到原来独角提前个 0.1 秒都能让我高兴半天，现在用了火箭，人鱼竟然提前了 20 几秒！！还可有至少 2 秒的提高余地，真后悔没早点用火箭呀！老师，就我这样的菜鸟也能有这样的提高，换了是您呢？那不就是向第一名冲刺的世界顶尖选手了吗？（我是不会看错人的）……

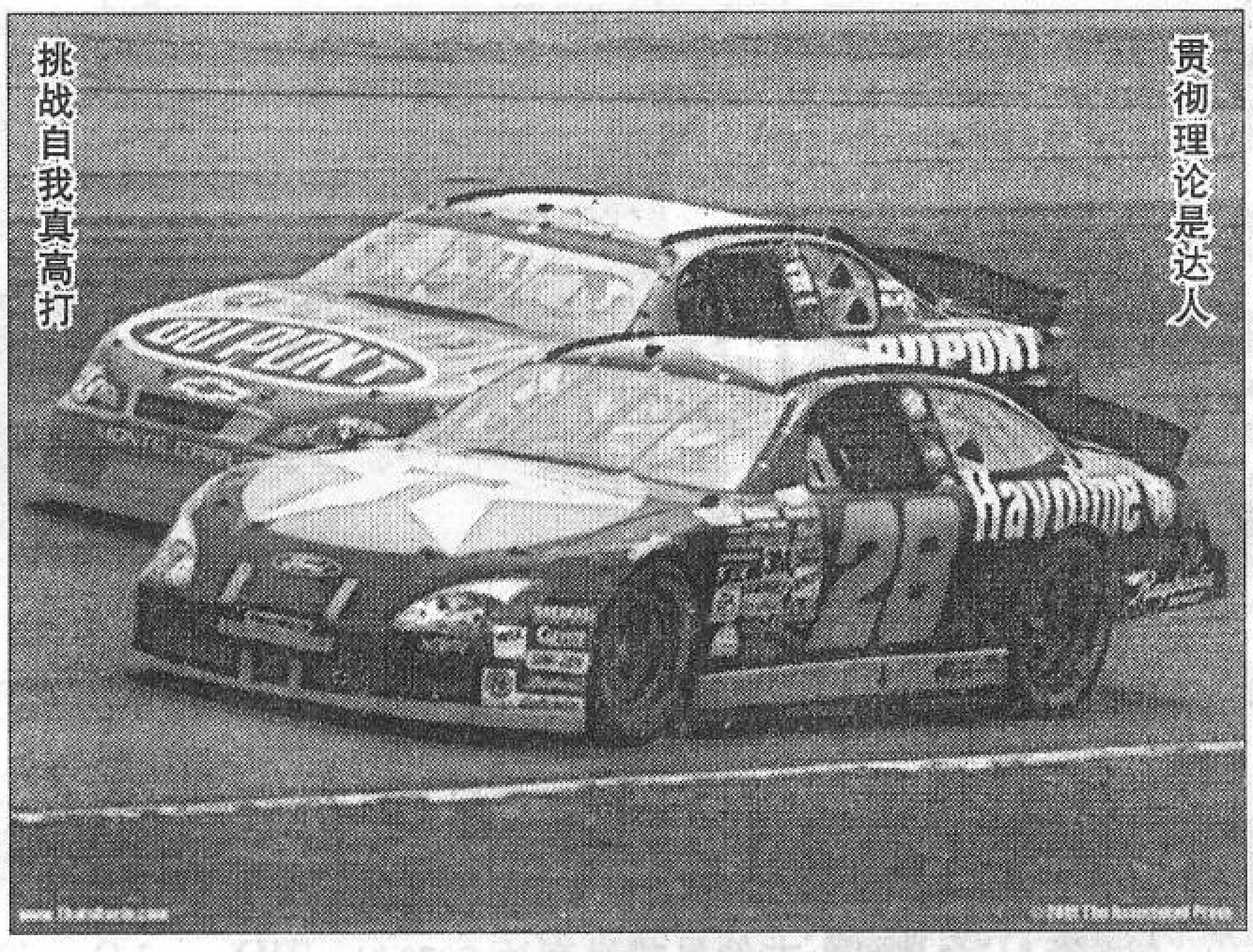
皖六安市解放军 94619 部队 51 分队 梦美迷 姜燕俊/2001 · 9 · 24

天语：姜读者信中教给天语人鱼开法，最后一句"开惯了火箭想稳 H 胎独角超 EASY！"——挺像李翊丰的"火箭车手资格"之一。可天下有这样的"菜鸟"吗？……下期请和李达人切磋。天语全无必死的勇气，空有一身精湛（？）的技术又能如何！受制于客观条件，现今打机时间爆降，悶极！因此，俺在偷玩梦美、莎木等精彩游戏时，特意为 DC 配上 17 寸聚焦良好的专用彩显和大攻放推动的 CONTROL1 纯监听喇叭（置于脑袋后面）……眼下，天语蠢蠢欲动，练火箭的信心炸裂了！不成功便成仁！——但就是没时间玩。

湖南石门二中●胡海鹏在信中夹寄了一包超高级"心心相印"牌手帕纸，怕龙哥用读者来信擦鼻涕不方便。●龙哥，你个傻子！俺已经在信里写得清清楚楚了，格 2 那"三张脸"形态的 BOSS 我只让它出一招！不是最终形态！！最终的"翅膀"，只见其用过一次必杀技。（北京大学 吕宁）/龙：你的第二遍"格 2"太深，不敢登。

●一般来说，梦美中的每个弯道，都有一个最高过弯速度，即理想速度。但通常我们会有 10 公里左右的差距。有车的原因，但主要还是手法问题。

提示■出于健康考虑，请诸位玩家在体验 DC 版梦美时循序渐进。



http://daytona.dricas.ne.jp/

梦美在操作方面的细感，很难形容清楚。但达人例外，达人能说清。天语只能粗线条说几点，在梦美中，除通常的“点刹 · 转舵 · 轰油”形成甩尾之外，尚有“轻点 · 转舵 · 降档”的强引方式。特别的，视轮胎不同，更引申出“降档 · 转舵卧槽 · 中途回档 · 反舵 · 出弯”等许多随机性极大的混沌方法……至于究极工具“火箭”的走法，下期将由大中华地区梦美达人李翊丰来全面透彻讲解。

总之，一切赛车游戏的技巧，梦美以十倍于他人的难度重现。

是不是可以这样讲：一次玩转梦美，一生赛车不愁？毕竟，与梦美相比其他游戏毫无难度可言——DAYTONA 中，我们在过（复合）弯时既要死记各切点的参考坐标，又要灵活掌握“油刹档舵”的疯狂配合；既要不惜一切代价地控制机器失速，又要忍受时速 400 带来的尴尬……游戏的爽快感，必与难度共存——DC 梦美在平衡操作时，走的是极端路线——“铁杆优先”是街机一成不变的血统。

因此，今后如果有机会，对梦美各道的提示（UNICORN、PBS 等面向上级者的部分），天语将只用 100 字，剩下部分请自己品味。

什么？您是达人级？！

那我可就罩不住了……。这不又收到李翊丰的小稍，他说天语没看懂上次的信。他说自己爱喝酒，酒后从不敢碰梦美，平均一天一小时梦美是指“我有时几天不碰，有时会狂玩，因为只玩一小时的话我宁愿不玩……

……另外，**关于“火箭”，我已“试飞”成功**（天语：左边成绩，人鱼为 40 车 EASY，其余皆为 10 车 HARD，“取得”总共耗时 25 小时以上）

现在，火箭给我的感觉不是另类，而是对梦美精神最极端的体现（真是太美妙了）！

火箭这玩意，绝没有你想像中的那么难，此车从一开始就摆出一付高不可攀的姿态，使得大部分人都望而却步，而你只需拼死顶过前面 10 小时，就离成功不远了……

以上的话，并不对应所有的人，而是有一定前提条件的：①…②…③…④…”（下期公开）



梦美达人——李翊丰

三七●2'07"812 三	●0'15"421	●0.5 秒
龙谷●2'44"140 三	●0'39"311	●1.0 秒
海边●3'05"078 二	●1'30"623	●1.5 秒
沙漠●2'43"250 三	●0'38"327	●3.0 秒
公园●3'15"968 二	●0'29"983	●2.0 秒
精灵●2'14"671 三	●0'14"671	●1.0 秒
溜冰●3'08"046 四	●0'29"968	●2.0 秒
人鱼●3'51"765 三	●0'36"576	●不知道

——注 1：成绩，由记忆卡说话（以上皆为火箭 S 胎）。

——注 2：高手至少得有某（几）条赛道比天语快吧？

——注 3：既被尊为达人，其人于游戏所下苦功及对游戏的理解自非江水湖水。天语有绝对把握担保之。

极限挑战——进球 700 点

上回是向进球 600 点冲击，这次是最终回了，所以进球点就 UP 一点了，但文章内容不会向上次那样那么的多了，只有一段精华而已，所以天师你要想让全中国“射手”玩家的水平都提升一个档的话，就在电软上刊登我这段绝对精华的精华！

DC 版达到进球 700 点的基本方法

（一定要读透下面这段话！）

●第一点：记住对方球员在他们后场防守时是无法打出 700 点的！所以要想打出 700 点左右的进球，第一个基本条件是让对方大部分球员在己方半场内活动（但我的意思不是被对方压着打，而是在己方后场倒脚把对方若干球员吸引过来到己方半场！）

●第二点：在己方倒脚时必须线路清楚，思路明确，高手应感觉的到该何时向前场传第一脚球，其实在后场倒 4－5 脚后看一眼小地图对方应已压了上来！——OK！准备进攻了！

●第三点：记住在后场倒到第 4 或第 5 脚时就应向边路转移了，换句话说就是发动进攻的那脚球要从球在己方大禁区前向边路转移算起！

●第四点：从中路大禁区前向边路转移之后，必须把球再传给在同一边路站位靠前的那个人（即前卫）！（注：此处的成功率约为 70%）

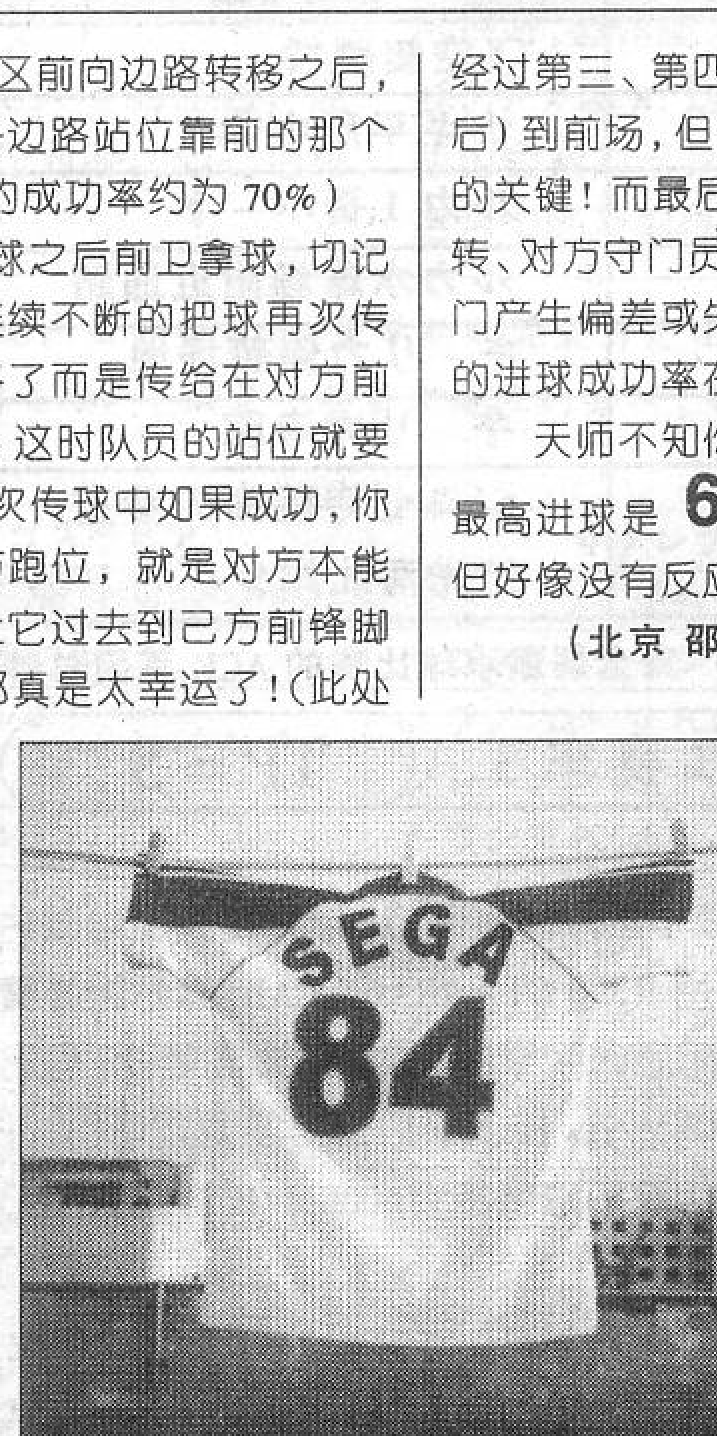
●第五点：按第四点传球之后前卫拿球，切记不要将球停顿，必须连续不断的把球再次传出去！这次就不传边路了而是传给在对方前场中路左右的前锋！注：这时队员的站位就要看电脑的跑位了，在这次传球中如果成功，你将看到不可思议的对方跑位，就是对方本能封住的球不封，而是让它过去到己方前锋脚下，如果真传成功了，那真是太幸运了！（此处成功率 20%－30%！）

●第六点：前锋看到如果球成功的传了过来就应提早储满 100% power 给对方球门致命一击！注：此球能否攻进，真的要看运气了，进就上 600 点，如果再撞门柱或门梁后才进，就会上 650 点—700 点！

●全说明：700 点的进攻发动必须从后场经过第三、第四、第五点之后（即 3 脚传球之后）到前场，但 3 脚传球是否顺利是此球成功的关键！而最后射门时速度、力量、方向、旋转、对方守门员站位、对方后卫跑位都会使射门产生偏差或失败，所以真正打出 700 点左右的进球成功率在 3% 左右！

天师不知你是否看懂了，我现在打出的最高进球是 **677** 点，上次的信与你说了，但好像没有反应，这次会再寄记忆卡给你！

（北京 邵帅/bestshaoshuai@sina.com）





最新版日本国家队队服

拥有者：广东省湛江市遂溪三中初三(4)班

徐维渊

为什么梦美比 GT3 专业●这个问题个别玩友不服。现在天师因为水平太低而没有发言权，下期一起来看看李达人等的文章就知道了。另外，关于莎木攻略，本期我们特请来热爱莎木的名家来写。因为如果天语不慎将莎木整成梦美这幅德性，可就对不起大师了。拍 100 小时在莎木 2 上，正合适，大家一定要玩。

秘技天地

主持：莱因总帅

最近编辑部搬家了，离家近了，每天玩游戏的时间也多了个把小时。但一直无法发现什么新秘技，估计是最近的游戏素质在下降，难道我真的从LV9的NT变为大天天所说的真·伪玩家了吗？再看看读者们的投稿，确实非常感动！许多朋友能把一个游戏玩的非常透彻，很多发现几乎可与官方资料相匹敌。莱因甚是佩服，希望达人们踊跃投稿，丰富这个栏目！

PS2 最终幻想 X TP＝9

最强水球队员募集：

迷你游戏水球比赛的胜负不但关系到隐藏宝物，而且还与瓦卡的OVER DRIVE技息息相关。如果单靠**ビサイド・オ－ラカ**原有的队员是绝对无法战胜斯皮拉世界中五大强队的。只有在提达的冒险途中要寻找强力队员并按□键与其签约才有胜利的可能，下面就为大家推荐一支强有力的新·ビサイド·オ－ラカ队。

场上位置	强力自由队员	签约地点
LF	アニキ	飞空艇舰桥
MF	ネ－ダ－	ナギ平原中部
MF	ニ－ダ	ルカ1番ポ－ト
MF	ビッグス	ルカ水球场附近通路
LD	タツ	キ－リカ停船场地
RD	メップ	キ－リカ寺院
RD	ザリッツ	ジョゼ寺院海の参道
KP	ミユウ	幻光河北岸シパ－フ场

完全制霸水球比赛的ACE莱因总帅

PS2 GT赛车3 TP＝5

赛车起飞法：

首先要挑选一辆前后空力套件都可调节，且最高速度可以达到380KM以上的车，建议使用R390 GT－1RACE CAR。然后将弹簧硬度前后都调到最低；车高前后调到最低；悬吊缩调到最低，悬吊伸调到最高；齿轮比调到400KM/H。接下来把空力前调到最小，空力后调到最大！这样在比赛中赛车速度接近400KM/H时就会飞起来且速度可以上升到1190KM/H。

北京 李健生

莱因总帅：汽车能飞上天？还真是闻所未闻，有兴趣的朋友可以试一试，也许会大吃一惊！

PS2 吉翁最前线高达0079 TP＝10

关于停电的小秘密：

在第三任务“强袭作战”中，联邦潜艇会在5分钟后撤退，破坏联邦军的电源装置，可以使潜艇撤退工作陷入一定时间的瘫痪状态。如果同时攻击两个电源装置的间隔时间小于30秒则敌潜水艇将会陷入长达三分钟的瘫痪状态，这样就能轻松过关了。

关于武器隐藏的特效：

辅助武器**ヒ－トロッド**，虽然硬直时间长很不实用，但它却有穿墙的特效，在基地战中可以穿透墙壁攻击敌人使其瘫痪，非常有效。而翻版后得到的**ヒ－ムライフル**也可以穿过障碍攻击，不愧是一年战争中的究级兵器！

开着脏渣古满街跑的强化人莱因总帅

莱因总帅：这个游戏可是让我望穿双眼，天天发射祈盼BEAM。拿到后的确没让我失望，有条件的高达(渣古)迷们一定要试试！

PS2 银河巡航机 TP＝10

最初使用所有武器

玩家只要在NAME EUTRY时输入“XACALITE”再进入游戏，那么在一开始就可以选择使用所有的武器了。

一次投了很多秘技的张少航

DC 超级机器人大战α TP＝8

隐藏路线：

在第六十四话AIR后选择“**ロント＝ペルNERVを行け**”，通过第六十五话后熟练度达到50以上则进入新路线——**シト**新生。阻止元渡的人类补完计划后，第六十八话将变为“全能的调停者(前)”如果熟练度达到80则第七十话将是“诸神的黄昏”，最终BOSS变为白河愁。这就是DC版的新加入的隐藏路线。而结局也是非常完美的，与PS版完全不同。

觉得机战从α后一代不如一代的莱因总帅

DC 蜘蛛人 TP＝10

隐藏服饰：

任意难度下完成一次游戏后，在SPECIAL模式里，选择COSTUMES模式，就能够选用在游戏过程中看到过的蜘蛛人的服饰进行游戏。而且游戏中还可以任意更换其他服饰。

东莞市凤岗镇华侨中学 李志旭

DC　CAPCOM VS SNK2　TP = 10

隐藏 BOSS 出现：

击败比赛中途乱入的挑战者，并在先前的战斗中要有一次 FINEST KO，当通过决赛之后 GP 达到 1500 点以上。满足这些条件中的两个，最终 BOSS 就会变成真·豪鬼或神·卢卡尔。只要击败一次他们就可以选用他们了（注意两人都强的离谱！）

非常喜欢用春丽姐姐的莱因总帅

PS　偶然遗迹　TP = 9

最初得到强力装备法：

在游戏刚开始时，不要进入遗迹内，先到教堂的地下室。在这里可以得到一个力の指轮（攻击力 + 7）对于游戏初期战斗有极大帮助！

无限赚钱法：

在遗迹里有许多地方可以反复进入，这对升级有很大帮助，但如果打败"特殊敌人"则还可以得到稀有物品，而且这些东西都能卖高价。在太阳の神殿任务中将一般敌人全灭后可打开一道门其中有个来回旋转的敌人，打倒后得到价值 1250G 的雷神の锡杖，如此反复就不愁钱不够用了。

吉林省公主岭市　严明哲

PS　真·女神转生　TP = 10

简易辨认主角属性的方法：

本作属性分为三种，即 LAW、CHAOS、NEUTRAL。三种属性都有各自的 ENDING，并且没有好坏结局之分。由于没有参数表示这三种属性，所以只能通过大地图上代表主角的图表转动方向来辨认。若左右轮流转动的话为 NEUTRAL；逆时针转动为 CHAOS；顺时针则是 LAW。

改变属性的方法：

召唤仲魔的属性是哪种居多；在那种属性的教会回复居多；某些剧情中的选择偏向何方。

亚力山大

莱因总帅：这款老游戏复刻后依然原汁原味，值得女神迷研究。

PS　超级机器人大战α外传　TP = 10

盖塔多次援护：

其实以盖塔作为援护攻击时，只要将其变形后就能为再次为周围的机体提供三到四次援护攻击，在对 BOSS 战中非常有效。

与 RINOA 同乘诸神黄昏高达参加机战的 HARTER LEE

莱因总帅：全装甲 ZZ 与其他隐藏机体基本是在各话中的洞窟中拣到的得到机体与熟练度有关，熟练度越高隐藏机体越差。

PS　宿命传说　TP = 9

隐藏迷宫出现：

取得"BC ロット"、"GC ロット"、"RC ロット"后，回到游戏初期救出鲁蒂时的山中神殿，将上述三圣具插入孔中，就可以进入深达 60 层的迷宫中了，这里可是练级的好地方。若将每层敌人全灭偶尔可以得到一些稀有宝物。如果全灭 59 层敌人则在最后一层中出现隐藏 BOSS。

四川省　文波

莱因总帅：虽然是很早的游戏了，不过这个秘技很实用。有些朋友可能也会因为一个秘技而重玩一次游戏！

PS　龙の战士 III　TP = 9

偷盗的秘决：

使用レイ的ぶんどり和ドロンゾ所教的盗む是常用的偷盗指令，只是成功率非常低。但是在偷盗之前如果使用妖精メルリーブ教的ずまじない就可以大大提高偷盗成功率，对今后的战斗很有帮助。

取得无限提升能力道具法：

能力	道具名	偷盗地点	敌人名称
HP	命のかけら	大陆全土	グミダイン
AP	魔法のかけら	机械兵	ペネトレイター
ATK	パフ－フ－ド	ファクトリ－	ホブゴブリン
DEF	プロテイン	ズブロ火山	カザンガン

打败机器人バ－サ－カ－的方法：

与它战斗前一定要先苦练等级，并学会一些强力的特技。最后用提升能力道具将防御力提升到 250 否则非常危险，而且全员要配备火属性防具。开始战斗后要多用辅助魔法提升能力慢慢消耗它的 HP（其 HP12000）当它的 HP 低于 3000 后就会变疯，用一击必杀攻击我方。不过只要能坚持三回合就胜利了。

北京　王畅

GBC　勇者斗恶龙怪兽篇 2　TP = 10

珍贵的超强怪兽合成法：

1、龙系：しんりゅう＋ゴ－ルデンゴ－レム＝オリハルゴン
2、兽系：ダ－クホ－ン＋やまたのおろち＝ヘルゴラゴ
3、虫系：さそりア－マ－＋ワイトキング＝スルスバイタ－
4、植物系：ロ－スバトラ＋ギカンテス＝エグドラシル
5、恶魔系：デュテン＋ダ－クホ－ン＝タイタニス
6、丧尸系：ワイトキング＋りゅうおう＝ラザマナス
7、物质系：ゴ－ルデン－レコム＋メタルキング＝ゴ－ルメタル
8、水系：グラコス＋ムド－＝ポセイドン
9、鸟系：にじくじゃく＋ゾ－マ＝キングアズライル
10、史莱姆系：スライム＋おおひわとり＝ワンダ－エツグ
11、不明系：サイコピサロ＋ナイトリッチ＝オルゴデミ－ラ
12、不明系：オルゴデミラ＋しんりゅうおう＝オルゴデミ－ラ
13、不明系：ゾ－マ＋サイコピサロ＝アスラゾ－マ
14、不明系：ジド－＋タイタニス＝ジエノシド－

道具交换：游戏中可以用ちいさなメダル交换稀有物品，具体所需数量如下表。

蛋以及道具名称	所需玉数
ほしふりのオ－ブ	3まい
キラ－バンサ－	3まい
ホ－ンビ－トル	4まい
スカイドラゴン	4まい
ダゴン	5まい
まおえのつかい	5まい
ド－ク	10まい

亚利山大

GBC 洛克人 X2 TP = 8

隐藏模式:

首先选 X 进行游戏，通关后留下 Z 的初始进度，再用 Z 得到全部九项技能和全部强化部件后通关留下 X 的初始进度。同样用 X 得到全部九项技能和全部强化部件通关后保存进度并关机。开机重玩就会出现“エクストリ－ム”的选项进入后就可以任意选关，并能见到隐藏的最终 BOSS。战胜最终 BOSS 后也保存进度，再回到标题画面就会发现“ボスアタック”模式，进入后要挑战十六位 BOSS。

天津玩友 尚志伟

GBC 口袋妖怪水晶 TP = 8

轻松得到 NO.251 怪物法:

第一次去黄金城的口袋妖怪中心，出门前会得到护士给的一样特殊道具——灵符。带着这个道具与作特殊球的大叔对话，他会将灵符强化后还给主角。然后前往左边的 34 号森林，在神像前按 A 键使用灵符，传说的 251 号妖怪就会从天而降，此时就可以收服它了。虽然它一开始等级就有 30 且四项能力全高于 60，不过没有强力特技是它的缺点。

福建省永定县 王炬铃

莱因总帅：看来在水晶中许多怪物确实是好抓了。希望 GBA 版口袋妖怪能在各个方面有一个大飞跃。

GBC 勇者斗恶龙怪兽篇 2 TP = 10

隐藏任务出现:

拯救了玛露达王国后，怪物收集数量在 100、120、140、160 以上时与国王对话后就会得到除掉恶魔商人、恶魔神官、恶魔魔法使以及恶魔旅人的任务。完成后可以从国王处得到 10000——40000G 的奖金。

特殊道具入手:

在玛鲁达城中**カメノ**的房间，如果此时有 50 只怪物，与其对话后就可以进行对战了，胜利后得到**エルフのかぎ**。怪物收集数目达到 150 以上可以再次与其对战，胜利后得到**たびびとのかぎ**。

山西省原平市 罗楠

GBA 恶魔城月之轮 TP = 7

最后卡片 URANUS 与 PLUTO 出现方法:

在打败卡米拉（**カ－ミラ**）后，在机械塔和地下墓地的 BOSS 房间会多出一个绿色的蜡烛，攻击它就会出现蜡烛怪，但它瞬间就会落到地面消失。必须使用特殊武器时钟，再用 APOLLO 与 THUNDER BIRD 组合出雷球这样就有可能打倒它得到卡片。

斗技场轻松过关法:

斗技场中要连战 17 关，敌人也是最难缠的。其实有一个轻松通过斗技场的方法。首先带足 MP 回复药，并且拥有 UNRANUS 卡与 THUNDER BIRD 卡，进入斗技场召唤雷鸟攻击怪物，进入斗技场先把 MP 加到 300 以上，虽然退出菜单后 MP 会下降，但只要 MP 值够还是可以用魔法，这样敌人就等死吧！

占辉

莱因总帅：GBA 版恶魔城绝对是 GBA 初期的经典之作，难怪在美国能大卖了 50 万本。同时它也是国内“组装卡”中最先“小型化”的游戏，这也结束了恶魔城·月之轮在市场上奇货可居的地位。

GBA 奥伽战争外传 TP = 10

一、转职条件大公开:

职业	转职条件
ヴアルキリ－	女性，STR 达到 48，INT41；有枪手勋章
ア－チャ－	AGI 达到 137
ウイザ－ド	MP 达到 16，INT 达到 26
ウイッチ	女性，MP 达到 35，INT 达到 38，私语勋章
クレリック	MP 达到 18，INT 达到 28
ゴ－スト	利用ネクロマンシ－复活我方角色
セイレ－ン	女性，MP 达到 60，INT 达到 60，贤者石勋章
ドラグ－ン	男性，HP275，STR109，INT94，AGI190，圣龙勋章
ソ－ドマスタ－	男性，STR95，AGI111，贤者之书勋章
ドラゴンソンビ	利用ネクロマンシ－复活我方的龙
ナイト	STR51，AGI135，骑士之书勋章
ニンシャ	STR36，AGI137，
ドラゴンテイマ－	女性，HP140，MP15，未杀死过龙族
ビストテイマ－	男性，HP142，STR34，未杀死任何兽族
プリ－スト	MP76，ING96，杀害数低于 10，神界语言勋章
リッチ	装备死者指轮，死亡时随机出现
ワオ－ロック	MP78，STR90，INT76，文武双全勋章
エンジエルナイト	HP215，MP66，STR89，INT81，AGI188，大天使羽根勋章，战场上随机出现

二、女巫詹妮芙:

首先雇佣一名女兵，改名为**デネフ**，属性炎。再让她装备上小恶魔**の**私语勋章，转职后就可以变成前作中著名的女巫詹妮芙。詹妮芙加入后，到**スカベツルム**的商店里，将**ガラスのカボチャ**卖掉 5 个，就可以用 32000 元买到火焰**の冠**。该冠装备后物理防御力 + 90，魔法防御力 + 15，全部属性 + 15

亚力山大

莱因总帅：亚利山大玩友在暑假苦心钻研 GB 游戏写下了不少心得，一并投来，且质量很高，希望今后多多投稿哦！

GBA 超级机器人大战 A TP = 10

击坠数的秘密:

本作中的击坠数直接关系到击落敌人后的所得资金，和隐藏机体的出现。每击落 50 架敌机，所得资金将上升 10%，最大为 150%（击落 250 架敌机）。而通关后用通关记录进行游戏后所得资金就都是 150%。32 话前克瓦多罗击落 50 架机体可得**サザビ－**！

说得ミュキ:

第七话作为敌人出现的盖塔 Q 和**ミュキ是**可以说得的，只要让盖塔 1、2、3 的三个形态分别和她战斗一次，再让龙马说得即可。

说得プル与プルツ－:

第二十八话先击落**グレミ－**，然后让**カミ－ユ**与**プル**战斗一次，之后只要两人都活着就能让**プル**加入，然后再让**プル**击毁**プルツ－**就可以使她也成为同伴。

说得ノリス:

第二十八话敌全灭后**ノリス**是唯一活着的敌方角色，**アイナ**与其战斗一次后，他就会加入。

击坠数 342 的 NT 莱因总帅

莱因总帅：这款游戏除了没有语音外，几乎与机战 α 不相上下，隐藏机体也极其丰富，是 GBA 玩家不可不玩的优秀游戏！

北京 凯华

酷隆维修中心

销售 游戏机

&本期主打：PS Ⅱ加完美直读（10000 型、15000 型、18000 型、30000 型、35000 型）（此直读对应 PS 游戏、PS2“D 版游戏”PS2“正版游戏”全驱 DVD 电影

心动不如行动快来酷隆加完美直读吧！！！也可邮寄主机加直读！！！

▲本直读由香港公司直接供货保证原装，价格在 380－1800 之间（兼容性在 60%至 95%）凡在本店购 PS2 主机者再加完美直读时可优惠 380 元（前十台，十台后可优惠 200 元）

凡来本连琐店维修主机者均报销车费 20 元（购主机者）

★ **PS 原装光头底板型号特全：**1001、5501、5502、5503、7000、7001、7002、7003、5903、7501、7502、7503、9000、9001、9002、9003 机的原装光头、底板均有现货。

我们的承诺：维修成功率百分之百！！！

我们是专业次世代维修中心

高价回收 二手手机 可用手机 换游戏机

好消息：本店维修部刚从日本进口的次世代游戏机检测维修设备，提高维修实力和质量。

维修机种：PS Ⅰ、PS Ⅱ、DC、SS、GB 机　维修机也保修！让您绝对放心。欢迎寄机维修！

维修范围：维修游戏机、光头、底板、直读、电源板、换底板、换光驱、换直读、换光眼、换电源板、换机壳，无所不能！

PSONE（主机＋原装电源＋AV 线＋直读＋保修＋记忆卡＋50 款游戏）＝999 元（原价 1150 元）

DC 主机（欧版主机＋AV 线＋上网卡＋手柄＋震动器＋电源＋10 款游戏＋原装上网盘＋记忆卡）＝980 元（原价 1100 元）

DC 主机（美版主机＋AV 线＋上网卡＋原装上网盘）＝780 元

DC 主机（日版主机＋AV 线＋电源线）＝760 元

凡自带主机来本店加 PS2 完美直读者者均送 10 款 PS2 游戏

GBA 主机只售 550 元整（数量有限）

二手 PS 380 元　　二手 DC 480 元

（特价）
PS2 18000 型（主机＋原装震动手柄＋原装 AV 线＋原装电源线）＝2680 元
PS2 30000 型（主机＋原装震动手柄＋原装 AV 线＋原装电源线）＝2680 元
PS2 35000 型（主机＋原装震动手柄＋原装 AV 线＋原装电源线）＝2680 元

现有特价 PS5903 直读 VCD＋双手柄＋电源＋AV＋直读＋记忆卡＋10 款游戏＝980 元（限量）

本期维修特惠（只收取换件钱，不收手工费）

二手部：面向全国回收二手次世代游戏机（超高价）（PS、DC、GB、PS Ⅱ高价回收手机）

本期新添业务：交换业务可用手机 CD 随身听 MD 随身听均可拿来折价后交换你可需要的游戏机代买所有机型正版游戏（PS、DC、PS Ⅱ自己定价）

恶魔城（中文）	135	玛莉	80	拿破仑	100	黄金太阳	120
游戏王 5	135	坏玛莉	120	快打 X	110	寂静岭	140
怪兽猎人	140	马莉赛车	100	机器人大战 A	128	钻地先生	85
幻想水浒	125	GT	90	风之少年	110	洛克人	110
炸弹人	80	GTA	90	ZOE	120	大富翁	85

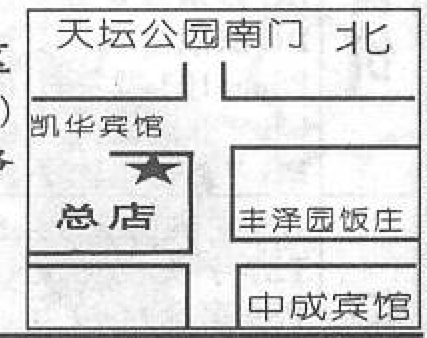
所有主机均现货（限量）欲购从速

崇文酷隆店址：北京市崇文区永外安乐林路 10 号（凯华宾馆 3 号门市）

（乘车路线：43、39 路（蒲黄榆站）610 路（李村站）25 路（琉璃井站）

邮编：100075　　联系人：任杰

电话：87279958　　传真：87279958



沈阳·小陆游戏机专营店

紧握小陆手，永远是朋友！

本店是一家专业经营次世代的 6 年老店，拥有自己专业的游戏网站，（www.Microgame.com.cn，专业人员每日维护为您提供精新及详尽全面的信息）。拥有批发店和邮购两店，拥有雄厚广博的维修技术和真诚做人，诚实经商的高贵品质；是您——商家。玩家最“靠得住”的朋友和最明智的选择。

本期推荐的主机：原装 DC　日版 3000 型，铁风扇老机芯，更耐用（主机＋原柄＋AV 线＋专用大电源＋MODEM）　950 元

NGC 主机＋原版碟一张＋AV 线　仅售 2300 元。

新

日本动画片目录（新）

1CD
1001 太空战士 Ⅸ
1002 Sin 犯罪（电影版
1003 GS 美神（剧场版）
1004 Z.O.E 终极战役
1005 超时空要塞 7 剧场版
1006 99 格斗王
1007 98 格斗王
1008 2000 格斗之王
1009 圣斗士之真红少年
1010 圣斗士之黄金苹果
1011 圣斗士之最终圣战
1012 圣斗士之神与神之战
1014 龙珠最强之道
1015 高达 08MS 小队终结
1016 百万黄金阴谋
1017 海滩之战
1018 地狱先生（剧场版）
1019 五星物语
1020 人鱼之伤
1021 东京巴比伦
1022 皮卡与皮卡丘
1023 绝爱
1025 生化危机
1026 全日本卡通 MTV
1027 相聚一刻
1028 迷宫物语
1029 高达 MTV
1030 地狱先生
1031 幽游白书之夜叉阴谋
1032 锐梦
1033 灌篮高手一篮板王
1034 灌篮高手一樱木花道
1035 游戏王
1036 流星花园（剧场版）
1037 青山刚昌短篇集
1039 黄龙之耳
1040 柯南之小兰的推理
1042 太顺利的推理
1043 FAKE
1044 浪客剑心－TV 版未放映之秘藏版
1045 传魂－破天降魔之章
1046 幸－不可思议之国
1047 口袋怪物体育对抗赛
1048 X 战记 OVA－预兆
1049 比卡丘的寒假
1050 超时空要塞第二部第 11 集
1051 海盗王剧场版
1054 柔之道（奥运篇）
1055 秘秘电影 2
1057 柔之道（番外番）
1058 纯情房东俏房客第九张
1060 JO JO 第四集
2CD
106197 格斗王
2001 X 战记
2002 可有记起爱
2003 浪客剑心（剧场版）
2004 心跳回忆
2005 橙路（剧场版）
2006 火育之月
2007 吸血姬美夕
2008 真孔雀王
2009 无尽的华尔滋
2010 高达 0083 剧场版
2011 逆袭的夏亚
2012 高达 F91
2013 樱大战
2014 逮捕令（剧场版）
2015 刀魂
2016 圣传
2017 99 版寒羽良之末日 2018 爱与宿命的连发枪
2019 便衣女警
2020 天才犯罪教授
2021 金田－绝绝顶聪明的推理
2023 金田－歌剧院的幽灵
2024 金田－杀戮之绀碧岛
2025 北斗之拳
2026 传魂 2 阿斯拉斩魔传
2027 天地无用之炎夏的至延
2028 天地无用之 INLOVE2
2029 第 14 个目标
2030 幽游白书
2031 接触（大学篇）
2032 兽兵卫忍风贴
2033 第十位乘客
2034 柯南之连续两次杀人事件
2035 来自黑暗的女子
2037 魔法骑士
2038 意味深长的音乐盒
2039 嫌疑犯毛利小五郎
2041 世纪末的魔术师
2042 黑天使的翅膀
2043 本厅之刑事恋爱物语
2044 风之谷
2045 超级杀人计划
2046 银英传外传反叛者
2047 不可思议的游戏
2051 幽灵公主
2052 福星小子之爱星球之恋
2053 秀逗魔道士 OVA 第一卷
2054 机动战舰（剧场版）
2055 纯情乐俏房客（特别版）
2056 最终幻想电影版
2058 福星小子之圣水奇缘
2059 天空之城
2060 街霸 Ⅱ
2061 乱马 1/2
2062 宫崎骏－卡利奥斯托洛城
2063 红猪侠
2064 大友克洋——老人 Z
2065 再见萤火虫
2066 龙猫
2067 库洛魔法使（剧场版）
2068 福星小子之情侣乐天派
2069 百变狸猫
2070 白色猎人（剧场版）
2071 寄生前夜（真人版）
2072 变形金钢
2073 圣露米纳斯女学院
2074 织田信长（真人版）
2075 古墓丽影
2076 魔女宅急便
2079 岁月的童话
2080 口袋怪物尤古斯的反击
2081 口袋怪物爆弹
2085 红发少女玄妮
2086 生化危机（真人版）
2089 福星小子之求你说声我爱你
2090 万有引力
2091 学生妹
2092 亚基拉
2093 铁拳 Ⅱ
2094 柯南－工藤新一 VS 基德
2095 留秘电影 1
2096 铠传辉煌帝传说
2097 福星小子之鬼姬传说
2098 神鬼童子
2099 库洛被封印的卡片
2100 蜡笔小新（2CD）
2101 世界末日
2102 银碧之舰队
2103 钢铁天使剧场版
2104 头文字 D 剧场版
2105 时空之旅人
2106 心跳回忆真人版
2107 梦幻街少女
2108 风之速
2109 铠传武士军队信息
2111 生化危机 2（攻略）
2112 天空守护神（剧场）
2113 头文字
2114 最后的吸血鬼
2115 GTO 真人版
2116 幸运女神剧场版
2117 课本没教的事情
2118 爱生事家庭
2119 叮当太阳王传说
2120 蜡笔小新－温泉大作战
2121 间之楔
2122 星界纹章
2123 邻家女孩剧场版
2124 太空战士十
3CD
2125 倒凶十将传
3001　3×3EYES Ⅱ 圣魔传说
3002 超时空要塞 2
3003 电影少女
3004 我的女神
3005 天空战记
3006 孔雀王 2
3007 暗黑破坏神
3009 黄金宝贝
3011 爆笑吸血鬼
3012 JOJO 奇妙冒险（第一部）
3013 绝爱 OVA
3014 高达 0080
3015 乱马 1/2OVA
3016 浪客剑心（秘藏版）
3017 GTO（41－43）
3018 强殖装甲（加尔巴）
3019 宇宙骑士 2
3020 苍之流星
3021 强殖装甲 OVA
3022 安达充·最后的冠军
302633D 玛丽丝
4CD
4001 新世纪 EVA（剧场版）
4002 3X3EYES
4003 泪眼熊星（新）
4004 超时空要塞 PLUS
4005 超时空要塞 D7
4006 浪客剑心追忆篇
4008 高达 W 战场回忆
4009 新下级生
4010 饿狼传说
4011 钢铁新世纪
4012 恶魔战士
4013 X 新世纪 GPX ZERO
4014 新世纪（IPS SAGA）
4015 花右京女佣队
4016 EXD 杀手
4017 青之 6 号
4018 海底娇娃阻华
4019 神风怪盗
4020 金田－马戏团杀人事件
4021 太阳之船
4022 钢铁天使久留美 2 式
4023 奇妙冒险第二部
4024 灌篮（剧场版）
4025 街霸 ZERO
5CD
5001 十兵卫
5002 沉默未知
5003 Lam（玲音）
5004 DNÁ
5005 GTO 麻辣教师（3340）
5006 新足球小将
5008 新世纪 GPX（完结篇）
5009 城市猎人 OVA
5011 卡片召唤师
5012 金田－西业人偶杀人事件
5013 头文字 D2
5014 万有引力 Ⅳ 篇
5015 星界的战旗
5016 漫步青春路
5017 此时此地的我
5018 掌上娇女
5019 圣斗士海皇篇
5020 犬夜叉（11－15）
5021 永恒传说（完结篇）
5022 虚界魔兽
6CD
6001 女神候补生
6002 火魅子传
6004 高达 08MS 小队
6006 Q 版女神小事都很万便
6007 高达 0083 战士黄昏
6008 银河英雄传说千亿之星千亿之光 6012 大运动会
6009 机动天使
6010 不可思议游戏（延续篇）
6011 求恋期
6013 通灵公主
6014 乱马 1/2TV 版
6015 万能文化猫娘
6016 人造人间
6017 逮捕令 TV 版
6018 真夜中的侦探
6019 罗德岛战记 OVA 版
6020 风魔小新次郎
6021 安达充作品·邻家女孩
6022 六翼天使之
6023 菜菜了解体诊断书
6024 乱马八部
6025 守护月天 OVA
6026 樱通信
6027 同级生 Ⅱ
6028 猫眼
7CD
7001 新吹波动危机
7002 星界之纹章
7003 机动天使
7004 魔法骑士 TV 版
7005 钢铁神拳
7006 亚历山大战记
7007 天地无用（宇宙篇）
7008 艾迪龙战将
7009 爱情白皮书
7010 上界之子
7011 我是大哥大
7012 我家有个外星人
7013 乱马第七部
7014 乱马第四部
7015/7019 乱马第五部
7016 乱马 TV2
7017 乱马 1/2 热斗篇第三部
7019 天地无用（地球篇）
7020 乱马第六部
7021 银英外传－螺旋迷宫
8CD
8002 倒 A 高达
8003 GTO 麻辣教师（18－32）
8004 捍卫者
9CD
9001 罗德岛战记英雄骑士传
9002 COWBOY BEBOP
9003 新吸血姬美夕
9004 秀逗魔道士
9005 魔术士奥芙
9006 Wel B－白色猎人
9007 不可思议游戏（青龙篇）
9008 天地无用
9010 机动战舰 TV 版
9011 人地无用（魍魎鬼）
9012 秀逗魔道士 TRY
9013 仙界传－封神演义
9014 妖精战士 TV 版
9015 高达 0079 一年战争
9017 魔法舞台
9018 稻中兵团
9019 圣斗士北欧篇
9020 GTO 麻辣教师 1－（2）
9021 无限的未知
9023 海贼王
9024 钢铁天使
9025 魔法阵都市
9026 机兽新世纪
9027 影技
9028 头文字 D
9029 魔法提琴手
9030 漫游记
9031 纯情房东俏客 TV 版
9032 新逮捕令 TV 版
9033 人形草纸
10CD
10001 不可思议游戏（朱雀篇）
10002 非常偶像
10003 超时空要塞 7TV 版 2
10004 犬夜叉
10005 柯南 2001TV 版
11CD
11001 守护月天
11002 中华一番
11003 柯南
11004 不文泰山
12CD
12001 圣子剑 BOY
12002 超时空要塞
12003 魔术士奥芙 1
12004 库洛魔法使
12005 高立的未来世界
12006 伙头智多星
12007 梦幻妖子（1－2）
12008 游戏王（决斗篇）
12009 蜡笔小新 TV 版
13CD
13001 新世纪 EVA
13002 超时空要塞 7TV 版
13003 少女革命
13004 剑风传奇
13005 彼男彼女的故事
13006 金田少年事件簿
13007 秀逗魔道士 NEXI
13008 伊甸少年
13009 枪神
13010 新世纪 GPX TV 版
13011 碧奇云
13012 游戏王（完结篇）
13013 西游记
13014 饿沙罗鬼
14CD
14001 烈火之焰
14002 库洛魔法使
14003 幽游白书（完结篇）
14004 街霸 TV 版
14005 浪客剑心（完结篇）
14006 蓝色高达（完结篇）
15CD
15001GS 美神 TV 版
15002 快感乐园
16CD
16001 ZZ 高达
16002 地狱先生
16003 一刻公寓（上篇）
16004 一刻公寓（下篇）
16006 接触 TV 版（续篇）
16008 高达 0079TV 版
16009 G 高达
16010 宇宙骑士（第一部）
160111 学园侦探团
17CD
17001 W 高达
17002 Z 高达
17003 X 高达
17004 V 高达
17006 接触（TV 版）上篇
17007 接触（TV 版）下篇
18CD
18001 银河战国群雄传
18002 装甲骑兵
18003 重战机（TV 版）
18004 流星花园
21CD
21001 H2（安达充外传）21CD
19001 变形金钢（19CD）
22CD
22002 GTO 麻辣教师（1－40）
24CD
24001 橙路 TV 版
25CD
25001 超魔神英雄传
25002 樱花大战 TV 版
25003 倒 A 高达 TV 版
25004 圣斗士 TV 版
26CD
26001 机器猫 TV26CD
26002 机械女神
38CD　38001 幽游白书 TV 版
40CD　40001 浪客剑心 TV 版
51CD　51001 灌篮高手
55CD　55001 银河英雄传说

我店还经销 DVD 动画片、1000 种动画音乐 CD，详细目录请访问本店网站或电询。

邮购总店（汇款单填写地址）：沈阳市铁西区南八中路 78 号　邮编：110023　收款人：陆红疆　邮购热线 024－25850632

批发总店：沈阳五爱市场东区 745 档、746 档（此地址不收汇款）　联络人：张辉　咨询电话：024－24141448　投诉电话：13940412118　批发专线：（0）13609892121

邮购 北京皇金荣 游戏器材连锁 销售中心

皇金荣 RONG HUANG JIN

购主机者报销车费叁拾元

本中心面向全国进行批发，并诚招加盟店。

通知：本月皇金荣销售中心更换新会员卡，请新老用户速来办理，新用户可凭借左上角店标来办理。

套餐系列

套餐	价格
A、PSⅡ 35000型(主机+双手柄+原记忆卡+支架+电源+AV+DVD直读+引盘+GTⅢ+20款游戏)	4450/4150
B、PSⅡ 30000型(主机+双手柄+原记忆卡+支架+电源+AV+DVD直读+引盘+20款游戏)	4220/3900
C、PSⅡ 18000型(主机+双手柄+原记忆卡+支架+电源+AV+直读+引盘+摇控+20款游戏)	4590/4310
D、PSⅡ 15000型(主机+双手柄+原记忆卡+支架+电源+AV+直读+引盘+20款游戏)	5320/4940
E、PSⅡ 10000型(主机+双手柄+原记忆卡+支架+电源+AV+直读+引盘+20款游戏)	5850/5500
F、DC美(主机+双手柄+记忆卡+振动包+电源+AV+网盘+枪+风扇+20款游戏)	1255/1110
G、DC日A(主机+双手柄+记忆卡+振动包+电源+AV+网盘+风扇+摇杆+20款游戏)	1680/1470
H、DC日B(主机+双手柄+记忆卡+振动包+电源+AV+网盘+风扇+VCD卡+20款游戏)	1280/1150
I、DC欧(主机+双手柄+记忆卡+振动包+电源+AV+网盘+风扇+鼠标+20款游戏)	1190/1090
J、PSone家庭装(主机+双手柄+记忆卡+电源+AV+VCD卡+金手指+枪+20款游戏)	1350/1230
K、PSone旅行装(主机+双手柄+记忆卡+电源+AV+VCD卡+显示器+充电器+金手指+枪+20款游戏)	2460/2290
L、NGC(主机+原柄+原记忆卡+原电源+AV+变压器+游戏超级猴子球+蓝色风暴+路易大冒险)	3780/3550
M、GBA(主机+16合1配件或7合1配件或5合1配件或3合1配件	~~880~~/790 ~~840~~/720 ~~790~~/690 ~~770~~/670

凡购主机者获礼包壹个并赠会员卡、银卡

主机邮费均30元

注：凡在本中心购主机均有"皇金荣"封贴。一律保修半年，终身维修。本店主机售出时均经过严格测试，保证您的利益

主机售价

主机	价格
PSⅡ 35000型(主机)	2450元
PSⅡ 30000型(主机)	2450元
PSⅡ 18000型(主机)	2650元
PSⅡ 15000型(主机)	3600元
PSⅡ 10000型(主机)	4300元
DC美版主机	730元
DC日版A主机	1180元
DC莎木限定版主机	1280元
DC欧版主机	630元
PSone103型主机 655元 NGC主机 1500元	
GBA主机	605元
PS 7字头 9字头主机	600元

精品新品一览表

商品	价格	商品	价格	商品	价格
PS便携小彩电	480	PSⅡ原装硬盘	1600	PSⅡ原装记忆卡	245
PSone金手指卡	105	PSⅡ原装音响	1800	DC SNK原装格斗手柄	280
PSone充电电池	230	PSⅡ原装modem	1400	DC SNK原装格斗摇杆	420
PSone专用车载充电器	150	PSⅡ原装金手指	400	DC原S端子	170
PSone通用显示器 650/760/880		PSⅡ原装VGA	340	DC沙锤	90
PS X加速卡+VCD解码	220	PSⅡ方向盘	1400	DC钓鱼杆	90
PS原装PDA	370	PSⅡ原装手柄四分插	310/150	DC摇杆	95～190
PS木制吉它	130	PSⅡ原装分量端子	360/170	DC VCD卡	100
PS原装透明记忆卡	65	PSⅡ原装振动方向盘	1050	DC GBA系统盘	260
PS振动方向盘	180	PSⅡ原装鼠标	260	DC方向盘	210
PS原装枪	180	PSⅡ原装键盘	1390	DC原装手柄	80
PS原装振动手柄	85	PSⅡ原装振动手柄	250	DC原装记忆卡	120

二手超市

DC主机(550元、500元、430元)
PS7字头(620元、550元、450元、400元、350元)
PS9字头(630元、550元、480元、430元、380元)
PSone主机(630元、570元、520元)
GBA主机(540元、480元、430元)
GB主机(320元、270元、220元)
SS主机(350元、280元、200元、150元)
SNK手掌机(450元、380元、290元)
WSC手掌机(530元、430元)

本月特价区产品

商品	价格
任天堂最新主机NGC	1500元
DC 56K猫带原装网盘	150元
DC日版主机	610元

GBA 16合1单充电器、放大镜、灯、盒、模、套、对战线、双电、手柄扭、车载电源 195元

商品	价格	商品	价格
FFX男女对表	130元	射雕情侣表	130元
FFX项链	38元	生化危机手表	65元
生化五周年纪念箱	2450元	FF8金属模型刀	45元
FFX闪光表	80元	各种火机	18元
FFX火机	18元	各种烟盒	28元
FFX烟盒	28元	各种钥匙链	10元
生化五周年项链	25元	PS金属铅笔盒	20元
FF8手表	40元	生化五周年纪念版枪	3650元
FF8情侣金表	130元		

邮费10－20元

原版盘卡系列

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
PSⅡ		铁拳TT	490	DC	
实况足球5	480	ZOE	480	莎木Ⅱ限	590
武装雄师	480	EVE	490	α大战	470
三国无双	480	NBA蓝球	510	樱花2限	480
生与死	480	雷神之锤	520	樱花3	450
首都高0	480	鬼武者	510	特大号	440
牧场物语3	480	决战2合1	860	格兰蒂亚	450
影子之心	480	生与死击斗	520	刀魂+VR足球	450
生化完全版	490	蚊	500	维罗尼卡	420
风之少年	490	鬼泣	450	樱花2普	350
黑云	480	炼金术士	440	恐怖公园	340
毁灭	420	血腥咆哮3	420	GT赛车	320
红铃	400	机甲兵团	400	18轮大卡车	300
GT3	210	桌球	360	魔剑力	300
玉茧物语2	490	乔乔冒险	550	古惑狼	480
高达0079	520	VR战士四	580	FIFA2002	520
实况2001	510	铁拳四	580	力量的意志	490
异度传说前传1	550	真三国无双3	580	星海传说3	550

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
历代拳皇进化版	580	US SNK2百万之战2001		机器人α	330/160
合金装备2自由制止		狼之印迹	480	幻想水浒传	350/190
梦游美国	280	GBA		ZOE2173	340/180
法拉力355	270	黄金太阳	290/150	火爆摔跤	280/100
狙击手	230	游戏王	210/110	怪物猎人	290/120
恐龙危机	230	皇家骑士团	310/150	希拉克帕Ⅲ	300/110
大战略	230	龙战士	280/150	瓦里奥岛	290/120
99拳皇	230	恶魔城	300/120	玛里奥赛车	280/110
V8赛车	180	寂静岭	300/150	炸弹人	270/110
鬼屋2	150	拿破仑	290/140	蝗蚂战士	280/120
蓝刺	150	洛克人EXE	270/130	Q版赛车	270/110
童话1	150	玛里奥	290/120	大富翁5	280/100
烙印战士	180	GTA	270/100	闪灵二人组	270/90
NBA2K	180	快打旋风	300/120	机器猫	260/80
漫画英雄	180	街霸Ⅱ	280/120	桃太郎	250/90
高尔夫	150	大冒险	260/100	纯情房东俏房客	360
零式枪手2	490	钻地小子	270/100	铁拳	350/180
世嘉极限运动	480			索尼克冒险	320/190

邮购咨询热线电话：(010)84039110

HTTP://WWW.GAMEHJR.COM

宽街店：北京市东城区地安门东大街65号
电话：(010)84014872
西客站乘823路锣鼓巷站下北京站乘104路宽街站下
鼓楼店：北京市东城区鼓楼东大街271号
服务电话：010－84039110
鼓楼城楼向东200米路北
邮购地址：北京市东城区地安门东大街65号
邮编：100009　收款人：李君轶
传真：(010)84014872



奥林帕斯头戴显示器
FMD250W 4900元
FMD01SF 3700元
FMD－200 3900元

注：★本中心以上价格为邮购价目，本市玩友以店堂为准。因市场变化价格会有浮动，请见谅。

招生

本中心向全国招生，维修PS2、DC、PS等主机，提供食宿，特聘广东技师李先生讲座，包学保会，有意者请电询，名额有限，从速报名。

SEGA SONY 皇金荣鼓楼游戏机维修中心 专业售后服务中心

光头系列：
DC、PS2、PS7、9、1、5、SS系列
PSone等光头
主机维修：
换光眼、换芯片、换底板、换电源板
维修内容：
不读盘、手柄失灵、无图像、电源灯不亮、主机烧毁、主机直插、加各种机直读
PS2 DVD直读

本公司特引进日本先进维修检测设备及聘请广东技师，拥有十五年维修经验，排除各种疑难杂症，所维修主机均有两月质保期。

本维修中心速度快，技术过硬，本地顾客立等可取，外地顾客可寄机维修(修好当天发出，免邮费)，本中心维修成功率极高，请您放心。
咨询电话：(010)84039110

北京天安游戏王国

DC、PS、SS、PC 软件大全,低价出售!!

专业(批发、零售、邮购、维修)

日本索尼 PS 机,北京销售部(兼批发)保证良好信誉,为您做好售后跟踪服务。主机型号:(7000、7002、7501、9001、9002、9003、5501、5000)
日本索尼 PS 机特约指定维修保修部,引进精密仪器,(特聘)专业技术人员精通游戏机电路机各种机械故障,为您的主机排除疑难杂症,注(收费合理)新到一批纯原装 PS、DC 光头,各经销商及机房代收点维修,价格另议,本市维修立等可取,新开设 DC、PS2 加直读业务;外地 3 日内即发货。特价销售各类游戏(套)机,送保修卡、会员卡。

DC 原装主机大展,狂热销价: 欧版 800 元、日版 880 元、美版(全兼容)980 元,邮费 50 元/台。

PS Ⅱ 30000 型(主机+双手柄+支架+电源+AV 线+直读+引盘)=3328 元 邮费 50 元
PS Ⅱ 35000 型(主机+双手柄+支架+电源+AV 线+直读+引盘+GT Ⅱ)=3595 元 邮费 50 元
PS ONE(原装便携光盘机+原振动手柄+电源+AV 线)=728 元 邮费 50 元 PS ONE 显示屏幕 660 元 GBA 彩色 32 位手掌机 610 元
索尼 PS(原装+双手柄+电源+AV 线+直读+20 种游戏+记忆卡+金手指)=1400 元 邮费 60 元 单机 1050 元 邮费 40 元
GB 超薄手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+2 节电池+30 合 1 以上合卡+专用耳机)=358 元 邮费 30 元 单机 258 元 邮费 20 元
GB 彩色手掌机(原装+电源+2 节原电池+手柄+皮套+放大镜+彩色卡 32 合 1+专用耳机)=538 元 邮费 30 元 单机 398 元 邮费 20 元
NGC 主机(原装+手柄+电源+AV 线+正版游戏)=2200 元 邮费 30 元

次世代周边								
	北通(BT)产品,北京批发销售部:		游戏机屏幕)	350 元	PS/SS AV 线、RGB、S 端子线	均 30 元	DC BT 振动手柄	68 元
	BT PS 美版双振动手柄	55 元	BT PC 格斗王手柄	48 元	超任手柄、AV 线、电源	28/40/45 元	DC(金手指书+金手指功能盘)	19 元
	BT PS 野牛 2 振动手柄(纪念版)	58 元	**本月特价区(配件邮费 10 元/个)**		DC 原装记忆卡	118 元	DC 振动手柄(透明)	48 元
	BT PS 小精灵摇杆	68 元	SS 4M 加速卡(全兼容)	98 元	DC 原装振动器	118 元	DC 专用电源	28 元
	BT PS1M 透明 IC 记忆卡	28 元	PS 原装光头(包安装)	200 元	DC 原装手柄	99 元	DC 键盘	98 元
	BT PS2M 透明 IC 记忆卡	48 元	PS 手柄转 PC 连线(带驱动)	15 元	BTDC 组装手柄	38 元	DC 转 PS 手柄插口	88 元
	BT PS4M 记忆卡	65 元	PS 原装手柄	48 元	DC 制转	55 元	DC 原装 1M 记忆卡	118 元
	BT PS 金手指卡Ⅱ中文(赠书)	45 元	PS 振动手柄(原)	98 元	BTDC 组装振动器	48 元	PS ONE 电影卡	198 元
	BT 铁手振动枪(带脚踏)Ⅰ/Ⅱ	58/88 元	PS/SS 组装手柄	均 10 元	BTDC2M 记忆卡	38 元		
	BT VGA 转换器(将电脑显示器作		SS 光头(原装 JVC)	150 元	BTDC4M 记忆卡	45 元		

专业二手货市场,本店系二手货指定回收,销售中心,并可交换新旧主机,回收机种及软件(PS、SS、3DO、SNK、GB、MD、电脑,随身听及各种二手电器设备。
所售二手货商品及相关配件均备有实物拍摄 VCD 光盘,免去一切后顾之忧,欢迎索取 30 元/张,免邮费,一定填汇款单索取。
特别推荐二手特价专业 14 寸日本原装 N 制,监视器 480 元/台 邮费 160 元/台

索尼 PS 经典系列篇登场,此软件均为港产仿原装黑盘,每张 25 元,邮费 10 元/次。DC 正版黑盘 25 元/盘

前线任务抉择 1CD
前线任务 2、3 各 1CD
机器人大战 F 1CD
机器人大战 F 完结篇 1CD
第二、三、四机器人大战各 1CD
机器人大战 EX 1CD
SD 机器人大战 1CD
机器人大战 G 世纪 Z0 2CD
新机器人大战 2CD
机器人战线 1CD
真魔装机神 1CD
机器人大战 GF 4CD

机器人大战 α 1CD
梦幻模拟战 1+2 1CD
梦幻模拟战 4+5 2CD
王者模拟战 2CD
信长野望烈风传 1CD
信长野望武将风云录 1CD
成吉思汗-苍狼与白鹿 1CD
成吉思汗-元朝秘史 1CD
浪漫沙加 1、2 各 1CD
太空战士 4、5、6(超任版) 3CD
太空战士 6 1CD

太空战士 7 4CD
幻想水浒 1、2 各 1CD
太阁立志传 2、3 各 1CD
鬼魂力量 1、2、3 各 1CD
绝地风暴 1、2 各 1CD
三国志 2、3、4、5、6、7各 1CD
三国志诸葛孔明传 1CD
大航海 2、4 各 1CD
时空之轮 1 1CD
时空之轮 2 2CD
寄生前夜 1 2CD

阿兰多拉 1、2 各 1CD
龙战士 3、4 各 1CD
生化危机 1、2 各 2CD
生化危机 3 1CD
生化枪版 1CD
古墓 1、2、3、4、5 各 1CD
战栗之门 3CD
亚典娜 3CD
太阳表决 1CD
圣诞节 3 3CD
闭锁医院 1CD

疯狂医院 2CD
极品飞车 3、4、5 各 1CD
GT 赛车(真人版) 1CD
GT 赛车 1 1CD
GT 赛车 2 2CD
97、98、99、2000、2001FIFA 各 1CD
实况 3、4、5 各 1CD
格斗力量 1、2 各 1CD
天诛 1 1CD
天诛忍凯旋 1CD
天诛忍百选 1CD

天诛 4 1CD
武道士之忍 1、2 各 1CD
雷霆战机 1、2 各 1CD
越南战役 1CD
越南战役 X 1CD
魂斗罗 1、2 各 1CD
沙罗漫蛇 1CD
性感沙罗漫蛇 1CD
沙罗漫蛇战略版 1CD
95、96、97、98、99 格斗王各 1CD
铁拳 1、2、3 各 1CD
私立学园 1 2CD

私立学园 2 2CD
街霸 EX/街霸 2 1CD/1CD
舞王 1、2 各 1CD
超时空要塞 1、2 各 1CD
虹色青春 1CD
心跳 1、心跳 2 2CD/5CD
爱之彩歌 2CD
新世纪钢铁女朋友 2CD
浪客剑心 RPG 1CD
1945 Ⅰ-1945 Ⅱ 各 1CD
浪客剑心 1CD

GBA 卡可交换,因版面有限,未全登刊,电话垂询。

		GTA 赛车 128/290	游戏王 150/260	拿破仑 150/230	怪兽猎人 160/350	洛克人 158/350
恶魔城(中文) 158	龙战士 138/360	GT 赛车 138/298	寂静岭 150/350	炸弹人 100/220	ZOE 165/360	诛罗记 108/240
幻想水浒 168/340	机器人大战 A 148/380	街霸Ⅱ 168/280	玛莉奥 118/290	坏玛莉 148/340	奇奇怪界 150/330	美国大兵 125/300
快打旋风 128/350	黄家骑士团 150/360	黄金太阳 150/290	玛莉奥赛车 138/330	大富翁 125/320	足球 160/370	恶魔城(日文) 115/350

动画 VCD:动画 VCD、CD、日剧品种繁多,并可任意订连续剧其中一张,PS 游戏 1800 种,PC 游戏 1200 种,目录 2 元/份

收藏版:PS 游戏完全攻略书,限量发售!!注:每本攻略均附送港产原装黑盘 1 套,以下 1CD 为附送 1 张的游戏,2CD 为附送 2 张的游戏,以此类推。以下标价均含盘的价格,另免邮费,莫失良机。

攻略书名称	价格										
三国 7(1CD)	40	永恒传说(3CD)	62	放浪冒险潭(1CD)	40	太空战士 7、8、9 各(4CD)	90/90/90	恐龙危机 1、2(各 1CD)	40/40	北欧女神(2CD)	60
神来(送 1CD)	46	勇者斗恶龙 7(2CD)	50	生化危机 3(1CD)	43	实况足球 4、5 各(1CD)	40/40	燃烧战车(3CD)	70	劲舞劲舞(1CD)	30
龙骑士传说(4CD)	73	午夜列车(2CD)	48	寄生前夜 2(2CD)	55	生化危机 1、2 各(2CD)	60/60	机器人大战 α 外传(1CD)	40	高达 GF(4CD)	90
射雕英雄传(1CD)	42	天诛 2(1CD)	40	007 Ⅱ 之黑日危机(1CD)	42	龙战士 4(1CD)	40	恶魔城历险记(1CD)	40	99 拳皇(1CD)	35
		机器人大战 α(1CD)	40	封神演义仙界大战(1CD)	43	古墓 4、5(各 1CD)	40/40	基列野望(1CD)	40	沙加徽章(1CD)	40

土星 SS 软件以下均现货供应,优质金碟、精致黑碟、价格低廉 邮费 10 元不计张数 邮购写清代号即可。

过关:A　模拟:B　冒险:C　益智:E　格斗:F　战略:G　射击:H

B1 飞龙(4CD)
B2 七星斗神
B3 万兽之王
B4 仙剑奇侠传
B5 绿野仙踪
B6 恋之魔法学园
B7 天外魔境(2CD)
B8 人神大战
B9 白发魔女 2CD
B10 女神骑士团
B11 卡片召唤师
B12 魔法骑士
B13 真说武道士
B14 公主王冠
B15 恶魔城
B16 魔导物语
B17 光明盛柜
B18 足球 RPG
B19 银河之星 Ⅱ 2CD
B20 守护英雄
B21 真女神转生 2CD
B22 黑暗救世主
B23 破亡之舞
B24 救火奇兵
B25 格兰蒂亚 2CD
B26 精灵王传纪
B27 幻想水浒传
B28 古物降临传
B29 光明Ⅲ、王都巨神
B30 受阻击的神子
B31 冰壁邪神宫
G32 太平洋之岚
G33 命令与征服 2CD
G34 基亚的野望
G35 基兰攻略指令书
G36 三国 V(中文版)
G37 魔兽争霸 Ⅱ
G38 少年军团
G39 皇家骑士团
G40 水浒天导 108 星
G41 三国志孔明传
G42 炸弹人战斗
G43 大航海时代 Ⅱ
G44 信长野望将星录
G45 板本龙马
G46 龙之力量 Ⅰ
G47 龙之力量 Ⅱ
G48 毛力援救
G49 太阁立志传
G50 提督决断 Ⅲ
G51 三国志英杰传
G52 千年帝国兴亡
G53 樱花大战 Ⅱ 3CD
G54 机器人大战 F

G55 机器人大战 F 完结篇
G56 梦幻模拟战 Ⅰ+Ⅱ
G57 梦幻模拟战 Ⅲ
G58 梦幻模拟战 Ⅳ
G59 梦幻模拟战 Ⅴ
D60 幽灵(8CD)
D61 圣旦节 3(4M 加速卡)
D62 急样特急 2CD
D63 真宫寺物语 2CD
D64 暗之追踪者
D65 盗墓者
D66 D 之食卓 2CD
D67 动哭
D68 生化危机
D69 月花雾幻谭 2CD
D70 异灵 4CD
D71 钢铁女友 2CD
D72EVE Ⅱ 2CD
D73 少女革命 3CD
H74 武装雄师 Ⅰ
H75 武装雄师 Ⅱ
H763D 火凤凰
H77 怒首领峰
H78 太阳表决
H79 世嘉三合一
H80 疾风魔法大作战
H81 最高力量(对光枪)
H82 妖霸天下(对光枪)
H83 华丽击落王
H84 紫炎龙
H85 新海底军舰
H86 高达 Ⅰ
H87 高达 Ⅱ 苍之受继者
H88 高达 Ⅲ 制裁者
H89 越南战役
H90 雷乌-0 闪电出击 V
H91 超时空要塞 2CD
H92 雷电 Ⅱ
H93 1945 Ⅱ
H94 海底大战争
H95 飞龙 Ⅱ
H96 音速合集
H97 死亡之星(对光枪)
H98VR 特警 Ⅱ(对光枪)
H99 极地坦克
H100 卡普空 Ⅰ 击落时代
H101 电脑战记
H102 战区 51
H103 苍穹红莲队
H104 高达 Z
C105 海岸赛车真人版
C106 十项全能
C107 97NBA
C108 98 法国世界杯

C109 98SOCLER(世界杯)
C110 98FIFA 足球
C111 98SOCLER(世界杯)
C112Q 版赛车公园
C113TT 摩托
C114 世嘉拉力
C115 危机制造者
C116 蓝球飞人
C117 98 世界杯足球
C118 GT 赛车 24 小时
C119 极品飞车 Ⅱ
C120 美少女桌球 3
A121 数码暴龙
A122 一切从历史开始
A123 三勇士
A124 龙与地下城(4M 加速卡)
A125 超音速鼠 R
A126 索尼克合集
A127 龙珠-传大传说
A128 吞食天地
A129 新忍传
A130 花小路大作战
A131 洛克人 Ⅳ
A132 快打刑事
F133VG 格斗
F134 街霸 ZO Ⅲ(4M 加速卡)
F135 街霸合集 2CD
F136X-MEN 对街霸
F137 真人快打 Ⅳ
F138 斗龙传说
F139 口袋战士
F140 格斗人生
F141 零式格斗
F142 拳皇 97
F143 温画英雄
F144 斩红郎无双剑
F145 街霸 ZO Ⅱ
F146VR 战士格斗之蛇
F147 饿狼传说
F148 天草降临
F149 饿狼 V
F150VR 战士大头版
F151 水浒演义风云再起
F152 漫画英雄对街霸
F153VR 战士 Ⅱ
F15496 格斗
F155 豪血寺一族 Ⅲ
F156 龙珠真武
F157 恶魔战士 3(4M 加速卡)
E158 初恋物语(4CD)
E159 和你在一起 2CD
E160 插班生 2CD
E161 练习序曲
E162ROX
E163 牧场物语
E164 赌城
E165 恋之麻雀花札
E166 无法退还的爱 2CD

E167M 君传说
E168 模拟城市 2000
E169 恶魔大富翁
E170 下级生 3CD
E171 皇帝游戏 2CD
E172 全国制服美少女 Ⅰ
E173 全国制服美少女 Ⅱ
E174 育成足球 Ⅱ
E175 三年级麻将
E176 麻雀学园祭 Ⅰ
E177 同级生麻雀
E178 首映日 Ⅱ 2CD
E179 心跳回忆 Ⅱ 2CD
E180 桃太郎道中记
E181 夏色麻雀
E182 樱通信
E183 海边麻雀
E184 同级生 Ⅱ 2CD
C185 都市追击
E186 街霸方块
E187 泡泡龙 3
E188 实战麻雀
E189 樱花大战 Ⅰ 2CD
E190 大江户
E191 动画摄影
E192 P7 麻雀
E193 花组方块
E194 七大文明
E195 97 首都高速
B196 时空道标
H197 究极虎
D198 邪神降临
C199 州兑艇
G200 大战略
E201 魔女赌场 3CD
E202 拼图
E203 麻雀 R Ⅰ
E204 麻雀 Ⅱ
E205 P5 麻雀
E206 P6 麻雀
A207 列岛振撼
F208 罗媚斗
F209 战斧格斗篇
A210 蝙蝠侠
A211 高达一年战争
D222 压缩空间 2CD
G223 皇家骑士团 Ⅱ
E224P2、3、4 麻雀
E225 红色青春
D226 密斯特
D227 时空游侠
E228 嗜哩方块
E229 妖精电视麻雀
E230 诞生 S
E231 捕物贴
H232 独立日
B233 鬼太郎-幻冬怪奇谭
B234 七风岛物语 2CD
E235 麻雀学园祭 DX

G236 S·RPG 工具和室
F237 世界英雄
F238 神凰拳
G239 美少女桌球 2CD
F240 X-MEN(4M 加速卡)
E241 初恋物语
C242 太空四驱车
C243 零 4 赛车
H244 异形
C245 钓鱼世界
C246 爆钓日本列岛
C247 IQ 追踪赛车
B248 燃烧冒险
A249 侏罗记公园 Ⅱ
G250 巴洛克传奇
D251 碧奇魂
C252 98NBA 蓝球
B253 轮回转生舞曲 2CD
D254 潜到伦敦塔
E255 大牌砻
B256 辉之水晶传说
C257 98 美国赛车
H258 米高美射击
G259 尼罗河之夜鸣
E260 美少女雀仕 2CD
H261 斗魂战记
H262 人造人间(对光枪)
A263 口袋大冒险
A264 鬼屋 ACT
B265 公主传说
A266 卡普空 2 魔法骑士
D267 街(2CD 真人)
H268 大蛛战记
H269 空牙 2001
B270 仙窟活龙大作战 2CD
E271 麻雀狂时代放课后
C272 96 曲棒球
D273 EVA 第二印象
G274 皇龙三国演义
A275 梦精灵
D276 3×3 只眼 3CD
D277 13 目侦探
A278 街头战士
H279 棉花小魔女
A280 洛克人大冒险 3CD
G281 96VGE 足球
G282 惑星强袭 2CD
E283 卡普空 5
A284 卡普空 4-孤高英雄
G285 花式滑雪
A286 炸弹人世界
D287LINDA3
G288 圣神传
B289 暗黑之神
B290 超斩破邪剑
B291 魔术师传奇
A292 月影村怪物
B293 剑与魔杖
B294 依苏全集

B295 格兰蒂亚-图书馆
D296 战地医院 2CD
H297 性感沙罗曼蛇
A298 鬼斩忍法贴
D299 野野村病院
D300 深层恐惧 2CD
H301DOOM
E302 攻界立志传
H303 反同对战 2
D304 乌鸦
F305 生与死格斗
G306 三国志读本
A307 破坏领域
A308 野猿威力
B309 吉伦大冒险
R310 新模拟公园
D311 病毒 3CD
H312 逆鳞弹 Ⅱ
A313 3D 索尼克
D314 月下摇篮曲
D315 特殊部队
E316 东京番外地 2CD
E317 模拟动物园
E318 便利商店
E319 森高千里 2CD
B320 魔剑美神 Ⅰ
H321 1945 Ⅰ
D322 猫怪盗
H323 银河嫔样传说
E324 电脑天使
C325 温布尔登网球
C326 湾岸赛车动画版
A327 毁动灭行动
C328 炎之射手
E329 心跳纪念品
B330 以剑对笑
H331VR 特警工(对光枪)
H332 战国风云录
E333 麻雀道破场
C334 赌马
A335 热血亲子
E336 帝国反击 2CD
H337 七喜先生
C338 世卡足球
E339 美少女画线
F340 恶魔战士 Ⅱ
E341 神奇世界
H342 游戏天国
H343 太空战斗机外传
H344 射击方块
H345 快乐兵蜂
C346 电车 GO DX
C347 世嘉观览
B348 正义之纹章
H349 武装飞鸟
H350 魂斗罗 2
H351 首领峰
H352 荒风射击
C353 梦游美国

E354 阻击千金小姐
B356 秘密战队
H357 斗士历史
H358 西部枪手
H359 逆鳞弹 Ⅰ
E360 樱桃小丸子
C361 战斗赛车
H362 飞行船 Ⅱ
H363 闪亮银枪
E364 麻雀狂时代海边篇
A365 索尼克 Ⅱ
D366 时空转移少女 3CD
G367 天使同盟 Ⅱ
H368 超级沙罗曼蛇 Ⅲ
H369 武器射击
E370 美少女麻雀 Ⅱ
E371 世界饲养员
H372 沙罗曼蛇合集
H373 城市赛车
A374 电梯大盗
A375 运高战区
B376 梦幻之星合集
D377 太郎丸
H378G 点射击
E379 彩之爱歌 2CD
B380 银河少女警察 3CD
A381 魔法草蜢
H382 18 岁战机
E383 悠久幻想曲
A384 米老鼠与唐老鸭
E385 御万麻雀
G386 SD 高达
G387 Q 版野棒球
G388 世嘉拉力 Ⅱ
B389 真女神转生 Ⅰ 灵魂
B390 龙的五千年
B391 失落的古代文明
B392 王国传说 Ⅱ
G393 大舰海时代外传
H394 山姆历险
H395 暴力计程车
A396 蚯蚓战士 2
A397 模拟大厦
G398 三国 Ⅳ
A399 四狂神物语
E400 琉璃色之雪
E401 同级生 IF
C402 96 日本野棒球
B403 钻石全集
B404 英雄志愿
C405 立体拳击方块
E406 喜欢你 2CD
E407 藤崎特织
E408 悠久幻曲限定版
E409 卒业
F410 火热火热 7
F411 神秘世界
B412 格兰蒂亚体验版
D413 真实世界

E414 心跳回忆真人版
A415 恶鱼仔
D416 百物语 2CD
B417 魔剑传说
B418 爆笑艳园
C419 97VC 足球
E420 幻影魔法
E421 策略战士
D422 黑之断章
D423 恸哭后续
E424 新机动战舰 2CD
E425 机动战舰
E426 恋爱天使
C427 山卡赛车 Ⅱ
A428 幻影战士
A429 庆应游击队话剧篇
C430 98 滑雪 ZAR1
E431 美少女俱乐部
D432 玛莉工作室
D433 真说梦见馆
F434 格斗外传
F435 制服传说
F436 全日本搏击
E437VR 战士 (1. 海神集 2. 里星篇 3. 野狼篇 4. 瞬帝集)
E438 图片写真集
G439 苍空之翼
E440 樱花大战-蒸气篇
C441 冬季奥运会
C442 交通大亨
E443 蜡笔女神
C444 卒业 2
C445 97 胜利赛马 Ⅱ
F446 超级机器人格斗
A447 大力神
F448 斗神传 URA
H449 攻击苏联
D450 金田少年事件簿
G451 玩具战争
E452 首映日限定版
F453VR 战士 Ⅰ
H454 杀人出租车
H455 重装机兵 Ⅱ
E456 人生剧场 Ⅱ
F457 速攻生徒会
A458 雷曼
C460 兔宝宝赛车
F461 超级空中格斗英雄
A462 旅鼠大冒险
A463 斗斗虫
A464 蟋蚁人世界
E465 青海来的少女
E467 房客战争
F468 美少女格斗 120%
C469 暴力摩托
A470 忍空
F471 真人版街霸
F472 电影版街霸

E473 育成足球 Ⅰ
B474 王国传说 Ⅰ
B475 青春光辉 2CD
F476 VR 战士-特别版
B477 雷光战士
H478 雷鸟号-黄金版
B479 步舞飞旋
D480 EVE Ⅱ 4CD
E481 美少女麻雀 4
E482 真剑游戏-三四郎
C483 棒球 Ⅱ
E485 恶魔城战士 Ⅱ
E486 心跳经典-无法退还的爱
C487 光速赛车
E488 新世纪 Ⅰ
E489 欢迎来到爱情俱乐部
F490 快打旋风-复仇
B491 魔剑美神 2
G492 春风战人(3CD)
E493 魔法的使用方法
E494 应招生 2CD
G495 飞翔篇 2CD
E496 便利店 Ⅰ
F497 御意见无用
E498 音乐跳豆
A499 鸡蛋仔公园
H500 闪电出击特别版
G501 银河少女警察 3CD
E502 麻雀海岸物语
B503 屠龙危机
H504 巴特斯之枪
D505 纽约真人 2CD
B506 恶魔全书
D507 无人岛物语
H508 黑暗战机
E509VR 少女 S
G510 个人危机
E511 3D 麻雀 Ⅱ
H512 机械战队
H513 雷神之锤
D514 生化悍将
E515 炼金术士
E516 女神后补生
E517 圣夜物语
G518 信长野望天翔记
G519 头文字 D
F520 街霸 ZO Ⅰ
A521 魔界村之谜
H522 神破火网
E523 出动谜你裙 Ⅰ
A524 大力士历险记
E525 跳舞
E526 花花公子 Ⅱ
E527 忍者 2CD
A528 街搜机动队
E529 做个坠落游戏
E530 禁的欲望 2CD

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类) 营业时间:早九点-晚八点(节假日不休息)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282

北新桥总店地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥第一分店地址:乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。
三里河第二分店地址:乘 13、21、15、19 路汽车到儿童医院下车,红、绿灯西 10 米路北即是!邮购只限总店,分店零售价格以门市标明价格为准。



Gnet 新亚智乐电子实业有限公司

www.chinagnet.com

中国专业游戏网

北京新亚游戏商城隆重开张!!!

大规模经营面积 300m² 地安门百货商场往北100米地安门外大街9号。

TEL:(010)64043781新亚公司面向全国经销商批发 TVGAME 游戏产品,主要包括:

PS、PSone、PS2、DC、GBC、GBA、SNK、WS、GAMECUBE、X-BOX 等游戏主机、软件、卡带及其周边配件,并批发各类原版盘及游戏精品、饰物,欢迎各地经销商与我们联系、洽谈,我们将在每个城市地区选择一独家代理。

★**特别推荐**:GBA 组装卡带系列 95 元起

GBA 卡带烧录器:64 兆全套 880 元

128 兆全套 1280 元

广州门市电话:020-81851337 81861313 传真:8190025

批发联系人:熊先生 手机:13016088135

地址:西堤二马路8号南太工业品市场A1门市部

北京联系电话:010-65924082 传真:010-65958264

地址:北京朝外头条甲93瑞丰大厦103室

E-mail:game@chinagnet.com

南京兴达游戏专卖

专业批发 价格低廉 原装正货

老店新开,全面装修,所有商品一律低价销售

游戏机	PS Ⅱ 30000 型 35000 型(原装振动手柄、AV 线 GT3、电源…………2700/2950 元	邮费50元
	PSone103 型(原装振动手柄、AV 线、直读、中文说明书 + 火牛) …………730 元	
	PSone102 型(……………………………………火牛)…… 720 元	
	日版 DC 机(原装手柄、AV 线、火牛、上网卡)…………………700 元	
	美版、欧版 DC 机(原装手柄、AV 线、原装碟、网卡、火牛)… 780/750 元	
	原装任天堂 GB 手掌机(保修卡 + 4 节原装电池、送卡) …………230 元	邮费30元
	原装任天堂 GB 超薄手掌机(保修卡 + 2 节原装电池)………… 270 元	
	原装任天堂 GB 彩色超薄手掌机(保修卡 + 2 节原装电池、送卡)…… 420 元	
	原装任天堂 GBA 彩色手掌机(保修卡 + 2 节原装电池)………… 600 元	

由于定稿时间限制,以上邮购价可能会与当时店内售价有出入,请以电询为准

★新到日本精装音乐 CD,日本卡通 VCD(日语原声,中文字幕)及 SS、PS、PS Ⅱ、DC 近千种新款光碟游戏价格特低,邮费一律 15 元,现备有详细目录请函索或电询(目录每份 1 元)。其它配件价格请参照其它广告的低价 邮购。为了提高速度请写好回信名址贴足邮票(缺一不复)。

邮购部:南京市秦淮区中华路357号。范文祥(收) 邮编:210006查询电话:025-5612618。

售后服务 凡在兴达连锁店所购买的游戏机一周包换、三个月内免费保修。终身维修,如有假货包退,并双倍赔偿给消费者。

地址		
	南京市中华路357号(原来燕桥2号,兴达店) 电话:025-2212108 (2、16、33、路公共车、长乐路站对面) 一楼店面,二、三楼网吧 欢迎光临	批发总部: 南京市中央门建宁路11号—10 (金桥市场正对面) 电话:025-5612618 范文祥

HY 长沙恒源游戏专卖

批发零售 质优价廉 邮购快捷 服务周到

本店前身"峰荣"店为湖南地区经营多年的老店,因故现已更名,我们将一如既往地以实在的价格,放心的质量,优质的服务答谢您多年来的支持和厚爱。

原装 DC 欧日(A)美版(原配置)	720/950/740	NGC 主机(原配置)	2000
PSone102/103 型(原配置)	700	XBX 主机	预订
PSone5.6 寸液晶显示屏	630	GBA(日本/香港)	600/580
PS Ⅱ 30000 型(原配置)	2600/2850(改机)	GB 彩色/黑白	420/280(带卡)
PS Ⅱ 35000 型(原配置)	2800/3000(改机)	PC 键盘跳舞毯	50

各类配件、周边器材和软件因篇幅原因请另查询

长期厂价提供 GBA 1:1 仿原装卡、GB 卡,并诚征各地经销商

黄金太阳	120	怪兽猎人	120	游戏王 V	120	马里奥	80
皇家骑士团	120	坏玛丽	120	洛克人	100	足球经理	120
机械人大战	120	风之少年	100	拿破仑	120	航空管制	100
街霸Ⅱ	120	柯拉米赛车	100	恶魔城	100	小蜜蜂大冒险	100
幻想水浒传	120	快打旋风	100	GTA 赛车	100	钻地小子	75
无限之旅	120	龙战士	120	玛丽赛车	100		

注:GBA 卡节目至9月底,以后陆续推出,GB 卡品种太多,请查询。

★ 本店为街皇公司湖南总代理,为您提供 PS/SS 转换版和更换 DC 转换版(节目 200 余个),费用 200 元,一年保换,二手机买卖业务,提供维修服务。

★ 因广告时差和市场行情变化等原因,购买时请来电或写好回信名址贴足邮票的信函查询。

地 址:长沙市解放东路34号 邮编:410001

电话、传真:(0731)4143617

晚上:(0731)2221823 联系人:禹翔 苏小姐

安徽四海电玩销售维修中心

特价销售(数量有限,欲购从速):

PS 主机,9 成新(双手柄 + 电源)398 元

游戏机专用便携式液晶彩显(真彩无残像);

五寸 280 元
七寸 380 元

PC 机专用上网卡(配全中文上网碟)仅售 150 元。

二手主机特价:

DC 主机 9 成新(双手柄 + 电源 + 上网卡 + 全中文上网碟)580 元

SS 主机 9 成新(双手柄 + 电源) 300 元

全新原装**索尼**光头,特价 260 元,(三月包换,质保终身)

以上产品邮费一律 10 元

☆所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内如有质量问题无条件退款。欢迎来电、来信,索取 SS、PS、DC、PS2 碟、动画 VCD、GB、GBA 卡带及所有软件价目,来信请附回邮信封及邮票。

★本店长期以较低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、各类软件光碟。

电话:0551-2644285 2647581 邮编:230061

邮购地址:合肥市安庆路162号(城隍庙大门向东100米)收款人:陈志强

淮南连琐店:洞山立交桥军分区路国兵电玩 电话:0554-6662614 联系人:胡学兵

北京专卖 佳人游戏精品

佳人上海分店 风之谷

本店商品真实可靠保真，如有不实，愿以十倍赔偿

经营项目： XBOX、NGC、PS2、GBA、DC、PSone、WSC、日本高科技电子产品。

本专卖主力经营日本原装游戏及周边产品，品种齐全，价格合理，使您感觉已经到了日本。

主机		买套机 更优惠	电子产品	正版CD		
PS2	2250元		日本原装 OLYMPCS 眼镜电视，售价 1000－6500元(型号不等)		太空战士系列 CD	ZOE CD
NGC	1600元		日本原装索尼 MD，售价 1400－2200元(型号不等)		樱花大战系列 CD	生化危机 CD
DC	600元		日本原装摇控高达模型，价格电询		鬼武者 CD	其它……
PSone	700元		PS2 专用雅马哈音响、数码相机、随身听，价格电询			
GBA	580元					

PS2正版														NGC游戏周边	
GT3	300	黑云	250	鬼武者	450	三国七	250	牧场物语 3	450	高达 0079	450	电车 1	350	猴子球	450
生化完全版	450	红铃	400	生与死击斗	450	WE5	450	梦幻骑士 2	450	皇牌空战 4	450	TVDJ	300	蓝色风暴	450
决战 2	450	ZOE	450	机甲兵团上、下	700	冲浪	300	太空战士 10	500	玉萤物语 2	450	时间危机 2	450	玛莉鬼屋	450
决战 1＋2	750	首都高 0	450	生与死日	350	城市危机	380	原始岛	450	游戏王	450	国王密令	450	PIKMIN	450
骑兵队	450	G 高达	450	响尾蛇	400	影子之心	450	鬼泣	400	毁灭公爵 3	450	星球大战	450	大乱斗	450
机甲核心	450	决战 1	450	武装雄狮	450	蚊	450	寂静岭	450	DNA	450	沉默主机手 2	450	记忆卡	120
SG 语音足球	500	DJ4	300	大盗伍佑卫门	450	炼金术士 3	450	真机器人大战	450	捉猴	450	机甲世纪 GP3	450	原装 AV 线	350
三国无双 2	450	R5	450	风之少年	450	EVE	450	SNK 对卡普空	450	东京巴士	350	均有现货			

在本专卖一次性消费 1000 元以上，本专卖将赠送会员金卡一张，尽享会员优惠待遇

本专卖有 PS2、NGC、GBA、DC 的正版收换盘(卡)业务。价格合理！面向全国

PS2周边								限定专区	
原装手柄	250	色插线	100	GT 原装方向盘	1500	PS2 调制解调器	1400	生化危机五周年限定	索尼克 2 限定
原装 S 端子线	350	4 分插	90	遥控器	200	PS2 键盘＋鼠标	1400	ZOE 限定	樱花大战限定
DJ 键盘加盘	1300	钢琴键盘加盘	1500	打鼓机	280	其它……		王国物语限定	沙木限定
原装 8m 记忆卡	220	原装 VGA	350	硬盘	1600			格兰帝亚 2 限定	SNK 对卡普空限定
								梦幻骑士 2 限定	其它……

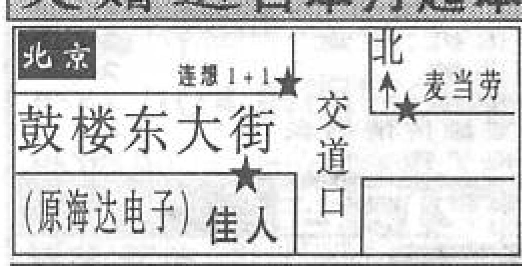
PS2 完美 DVD 直读现已到货

GBA卡													
黄金太阳	150	游戏王 5	140	玛莉赛车	110	玛莉兄弟	80	兔八哥	100	电流棒	100	机器人大战	A150
皇家骑士团	150	叮当猫	140	龙战士	110	F 赛车	60	筋番付肉	100	桃太郎	100	其它……	
街霸	150	大富翁	110	恶魔城	100	炸弹人	60	洛克人	150	拳击	100		
无限之旅	150	怪兽猎人	140	GTA 赛车	100	钻地鼠	60	J 联盟足球	100	摔跤	100		
坏玛莉	140	星际交流	140	侏罗纪	100	吃豆	80	拿破伦	100	幻想水浒传	160		
游戏王 4	140	GT 赛车	110	千年女王	100	银河列车	100	大冒险	100	怪物农场	150		

100 多种 PS2 D 版 DVD 游戏请您选购

本店珍藏太空战士 4、5、6、7、8、9、10 正版游戏，正版 CD 及周边产品，数量有限，欲购从速

大赠送 自本月起本专卖将每月选出一种商品作为赠送礼品，顾客持广告便可领取。数量有限，请快来



本专卖邮购真实可靠保真，请外地玩友尽可放心邮购商品。

总店地址：北京市东城区鼓楼东大街 24 号　　联系人：张海滨
邮编：100009　　电话：(邮购)010－84029356
分店地址：上海市卢湾区马当路 309 号"风之谷"(隆重开业！)
联系人：眭天华　　电话：021－63845319



天津 新光 大明 游戏专卖联合推出

批发另售

请认准新光、大明专卖
以免给您造成损失和麻烦。

1. 索尼 PS1、PS2、PSone，DC 等各型号主机及周边配制。
2. GBA、GB 机(百余种卡)。
3. 十六位世嘉 m 型全兼容双制式机(百余种卡)。
4. 日本卡通动画。

服务： 特聘广州技师维修
并收购索尼、DC、GB

新光专卖：和平区滨江道 91 号（劝业至解放桥中间）
电话：022－27128075(23345729)　　邮编：300041
大明专卖：南开三马路 51 号（天商对面麦当劳南 100 米）
电话：022－27263218　　邮编：300100

三颖电器商行

●本商行集批发、零售及修理于一体，专门经营家用游戏机、手掌机及各种卡带。

① ＊PSone：101 型/102 型/103 型
＊DC 机：美版/日版/欧版
＊16 位世嘉机：Ⅱ代/Ⅲ代/Ⅴ代/幻彩型　8 位游戏机、学习机
② ＊GBA、GBC、GB 超薄机、厚机

以上各机种的游戏各 1000 多种，各机种的周边配件品种齐全。

我商行以可靠的质量，优惠的价格营造了一个游戏新世界。欢迎四方的新老客户光临。

地址：浙江省义乌市稠州中路 92 号
邮编：322000　　联系人：段建辉
电话：0579－5535396　5539523
传真：0579－5520387
广州批发：020－81857059

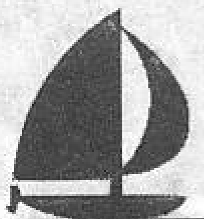
北京瑞明兴隆游戏服务中心

邮购 诚征各地加盟店

面向全国回收二手主机

快到瑞明兴隆来

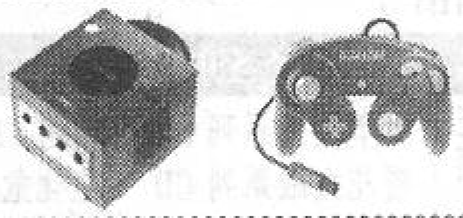
休闲假日别徘徊



注意:本服务中心已与扬帆佳业维修中心连锁经营维修游戏机业务。PS、DC、SS、PS2、GB 等不读游戏。无图像、手柄失灵误插 220V 电源烧机、换光头、换光眼、换芯片、换电源板、换底板。外地玩友可将主机邮至本连锁服务中心进行维修。

本月特价:GBA + GBA 国产卡带(任选) + GBA 高效 15 小时充电器 + 七彩腰包 + GBA 专用耳机 + GBA 原装贴膜 + GBA 皮套 + GBA 夜用灯 850 元

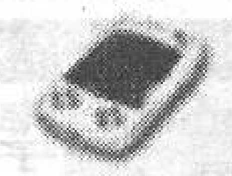
时尚主机



任天堂 128 位 NGC 游戏机 价格 1980 元



任天堂 32 位手掌机 GBA 570 元 皮卡丘限定版 GBA 主机 1180 元



百代 WSC 580 元 百代 WSC + 太空战士Ⅱ限定版 1050 元

本中心质量第一,服务第一,价格公道,所售主机均为原装正货,保修三个月,终身维修。

游戏主机

PS2 10000 型(双振动手柄 + 原 8M 记忆卡 + 驱动盘 + 直读 + AV 线 + PS2 支架 + 20 款游戏)4850 元含特快邮费
PS2 15000 型(双振动手柄 + 原 8M 记忆卡 + 驱动盘 + 直读 + AV 线 + PS2 支架 + 20 款游戏)4550 元含特快邮费
PS2 18000 型(双振动手柄 + 原装遥控器 + AV 线 + 支架 + 电源线) 2900 元
PS2 30000 型(双振动手柄 + AV 线 + 支架 + 电源线) 2500 元
PS2 35000 型(双振动手柄 + AV 线 + 支架 + 电源线 + 正版 GT3) 2700 元
PS one 套机型(双振动手柄 + 原 AV 线 + 原电源 + 原装记忆卡 + 多款游戏) 850 元
PS 7501 套机(双振动手柄 + AV 线 + 原电源 + 记忆卡 + 游戏) 780 元
PS2 金手指 DVD 直读 18000 – 35000 型 480 元
奥林巴斯眼镜可视器可与 PS、DC、PS2、VCD、DVD 相连
FMD – 01 3600 元 52 寸 FMD – 200 3900 元 52 寸 FMD – 250 4850 元 62 寸
DC 日版 790 元 DC 欧版 780 元 DC 美版 800 元
GB 彩机 390 元 GB 薄机 240 元 WS 280 元 NGP 彩机 400 元 PS2 原装 VGA 360 元

主机邮费 35 元
掌机邮费 20 元

二手主机

八成新 PS 7501/5501/1001(双手柄 + 记忆卡 + 电源 + 游戏)650 元 保修三个月
八成新 DC(双手柄 + 记忆卡 + 电源 + 游戏) 750 元 保修三个月
九成新 GB 彩机(带卡) 390 元 九成新 GB 薄机(带卡)210 元 九成新 PS2(双手柄 + 8M 记忆卡 + 电源 + 游戏)1900 元

游戏配件及周边

配件	价格 邮费		价格 邮费		价格 邮费		价格 邮费
PS2 原装振动手柄	240/20	PS 纠错王 VCD 卡	260/20	DC 原装手柄	80/8	DC 4M 记忆卡	58/8
PS2 8M 记忆卡	240/20	PS 原装记忆卡	95/10	DC 彩包透明手柄	55/8	DC 专用制转	70/8
PS/PS 两用遥控器	90/10	PS 原装振动手柄	95/10	DC 原装振动包	130/8	DC 摇杆	180/20
PS 手柄转 DC 手柄器	98/15	PS 彩色振动手柄	65/10	DC 组装振动包	55/8	DC 方向盘	280/20
PS Btat Mania 打碟机	310/20	PS→PC 手柄接口(单头)	10/10	DC 原装记忆卡	155/8	DC 沙锤	150/20
PS 原装木吉它	175/20	PS→PC 手柄接口(双头)	15/10	DC 1M 记忆卡	38/8	DC 格斗手柄	65/10
PS 原装双人大摇杆	260/30	PS→PC 手柄接口(对应振动)	65/10	DC 2M 记忆卡	48/8	DC 金手指	180/10
GB 放大镜(带灯)	15/6	GB 夜用灯	15/6	FF8 情侣表	135/6	FF8、合金装备、樱花、烟盒	45/8
GB 贴膜	15/6	GB 五彩腰包	15/6	生化危机 手表	75/6	FF8 火机,笔盒	30/6
GB 电源	15/6	PS 原装包	75/6	拳皇人物照片	40/套/6	FF8 项链	20/6
GB 摇杆	10/6	PS one 原装包	55/6	拳皇原版宣传画	25/张/6	FF8 戒指	15/6
GB 笔形充电器	35/8	DC 原装包	75/6	拳皇项链、戒指	25/6	射雕英雄传情侣表	120/10
GB 万用对战线	15/6	FF8 手表、腰表	75/6	游戏人物胸牌(可定做)	10/6	世嘉电子狗	550/20

GBA 配件、GBA 国产卡及 GB 新卡介绍 其它 GB 卡详电其它广告

GBA 配件	价格 邮费		价格 邮费	GBA 国产卡	价格 邮费		价格 邮费		价格 邮费	以下 GB 新卡介绍			价格 邮费
GBA 配件全家福(15 件套)	180/5	GBA 透明皮套	15/5	GBA 玛里奥	95/10	GBA 炸弹人	120/10	GBA 铁鹰战士(美)	130/10			孤岛冒险(中)	45/5
GBA 充电器 + 电源	45/5	GBA 七彩皮套	20/5	GBA 瓦里奥	120/10	GBA 钻地先生	90/10	GBA 丛林冒险(美)	130/10	风来西林 2	55/5	牧场 4(中)	75/5
GBA 高效 15 小时充电器	95/5	GBA 七彩腰包	35/5	GBA 玛里奥赛车	120/10	GBA 机器猫	120/10	GBA 遗失世界(美)	130/10	星之海洋	55/5	真女神转生 2	55/5
GBA 专用耳机	40/5	GBA 七彩挎包	35/5	GBA 黄金太阳	130/10	GBA 大富翁	120/10	GBA 快打旋风	125/10	心跳回忆(中文)	55/5	口袋金银 2 合 1(中)	60/5
GBA 组装贴膜	18/5	GBA 盔甲	45/5	GBA 龙战士	120/10	GBA 全日本 GT	120/10	GBA 风之少年	130/10	合金装备(中)	50/5	口袋水晶(中)	35/5
GBA 原装贴膜	45/5	GBA 摇杆	10/5	GBA 恶魔城	110/10	GBA GTA	120/10	GBA 皇家骑士团外传	130/10	赛尔达大地之章(中)	45/5	口袋钻石(中)	50/5
GBA 对战线(2 条)	30/5	GBA 彩装贴膜	25/5	GBA 恶魔城(中文)	140/10	GBA 游戏王 5	130/10	GBA 幻想水浒传	130/10	赛尔达时空之章(中)	45/5	口袋翡翠(中)	50/5
GBA 对战线(4 条)	45/5	GBA 专用卡盒	5/5	GBA 街霸Ⅱ X	130/10	GBA 拿破仑	125/10	GBA 机器人大战 a	130/10	勇者斗恶龙 3 怪兽篇(中)	60/5	封神榜(中)	60/5
GBA 专用灯	15/5	GBA 扩音器	25/5	GBA 洛克人 EXE	120/10	GBA 口袋 J 联盟足球	130/10	GBA 纯情房东俏房客	130/10	游戏王 4	58/5	水浒传(中)	60/5
GBA 放大镜 + 灯	30/5	GBA 车载充电器	40/5	GBA 火爆手球	130/10	GBA 玩具兵(美)	130/10	GBA Z・O・E	130/10	古墓丽影 2(中)	78/5	鬼武者(中)	45/5

PS2、DC、GBA、WS、NGP 正版游戏、NGC 游戏电询

品名	价格/邮费										
PS2 实况足球 2001	490/10	PS2 寂静岭 2	500/10	DC 机器人大战 α	450/10	GBA 快打旋风	360/10	WS GG 格斗(彩)	390/10	WS 机甲战士(黑)	180/10
PS2 鬼武者	530/10	PS2 皇牌空战 4	480/10	DC 樱大战	490/10	GBA 皇家骑士团	390/10	WS 宇宙大合号(彩)	380/10	WS 原装连接线	电询
PS2 维罗尼卡	480/10	PS2 真三国无双 2	490/10	DC 樱大战 2	520/10	GBA 黄金的太阳	360/10	WS 仙界传 2(彩)	370/10	WS 梦幻模拟战(黑)	280/10
PS2 鬼泣	500/10	DC 莎木 2(限)	550/10	DC 樱大战 3(限定版)	790/10	GBA 街霸Ⅱ X	350/10	WS 数码暴龙 02(彩)	370/10	WS 数码暴龙(黑)	260/10
PS2 决战 2	490/10	DC 莎木(回归版)	420/10	DC 维罗尼卡完全版	490/10	GBA 龙战士	340/10	WS 高尔夫球(彩)	360/10	NGP 瞬剑士	230/10
PS2 实况 5	520/10	DC 莎木	550/10	GBA 超级玛莉	290/10	GBA 柯纳米赛车	350/10	WS SD 高达(黑)	180/10	NGP 拳皇 R1	220/10
PS2 Z・O・E	520/10	DC 特大号足球	480/10	GBA 洛克人 EXE	350/10	GBA 玛莉奥赛车	320/10	WS SD 高达英雄传(彩通)	220/10	NGP 侍魂	230/10
PS2 风之克罗诺亚 2	490/10	DC 阿卡迪亚	550/10	GBA 恶魔城	450/10	GBA 游戏王 5	420/10	WS 机器人大战 2 地上篇	350/10	NGP12 合 1	280/10
最终幻想 X	580/10	DC 梦幻之星 1	520/10	GBA GT – A 赛车	360/10	WS 太空战士(彩)	380/10	WS 机器人大战 2 宇宙篇	360/10	NGP 拳皇大富翁	240/10
PS2 GT3	260/10	DC 索尼克(限定)	530/10	GBA 拿破仑	350/10	WS 太空战士(彩)2	430/10	WS 机器人大战 2 银河篇	390/10	NGP 拳皇 R2	230/10
		DC 梦幻之星 2	530/10	GBA 机器人大战 A	350/10	WS 机动战士(彩)	390/10	WS 午夜凶铃(黑)	280/10	NGP9 合 1	280/10

PS2 DVD 游戏大全 10000 – 35000 专用 价格低廉 邮费 15 元

生或死Ⅱ(激斗篇)	炎之爆笑军团	血腥咆哮	电车 GO3	第一神拳	决战Ⅱ	猴岛小英雄	玉茧物语 2
机甲战士 2	毁灭	真三国无双	山脊 5	沙罗曼蛇	维罗尼卡完全版	指挥家Ⅱ	大盗伍佑卫门
柯纳来世界联盟	鬼武者	鬼泣	NBA2001	东京 bus	魔剑X	空中权利	骑兵队
足球	火爆战车	牧场物语 3	最终胜利	狂热节拍 dx4th	棋牌大全	街头蓝球	实况 2001
首都高速 ZERO	网球	蚊	麻雀Ⅱ	ZOE	高达	疯狂出租车	皇牌空战 4
EA 足球	VR 摩托	梦幻骑士 2	花火	保镖	太空战士 10	台球 2001	真三国无双 2
红色警戒	GT3	实况 5	风之克罗地亚 2	暗云	街头滑板	全明星网球	高达 0079
甲子园 2001	铁拳 TT	三国志 V Ⅱ	前线任务	决战	越野电单车	梦幻骑士Ⅱ	寂静岭 2

新千年,新世纪,电脑动画新感觉,多张压缩为一张,精彩超值,PC 版均为金碟,超低价,邮费 15 元。

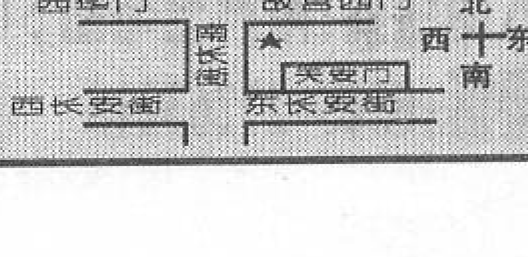
名称	PC 片数						
强殖装甲	1・	高达 W	3・	柯南剧场版	1・	街霸 V	1・
风魔小次郎	1・	高达 V	3・	青青 6 号	1・	3×3 只眼	1・
龙珠	2・	高达 X	3・	幽幽白书全集	6・	街霸完结篇	1・
灌蓝高手	6・	高达 G,高达 Z	3・/3・	DNA2	1・	安达充,棒球小子	5・
封神演义	2・	不可思议(青龙)	2・	逮捕令	1・	银河英雄传说外传	1・
橙路	3・	不可思义议(朱雀)	2・	剑风传奇	2・	新世纪福星战士(TV + 剧场)	2・
金田一少年事件薄	2・	超时空 07TV 版	1・	游戏王	3・	浪客剑心前传(十字伤)	1・
神行太保(圣子到)	2・	银河英雄全集	7・	机器猫	1・	中华一番	2・
圣斗士星矢系列	2・	头文字 D	1・	樱花大战	1・	GTO,柯南 TV	2・/7・
城市猎人	1・	圣斗士四大剧场	1・	猎和老鼠	2・	圣斗士全集	4・
罗德岛战记	2・	圣斗士北欧篇	2・	猛男杰特	2・	安达元棒球小子后续	2・
高达 08MS 小队	1・	浪客剑心 TV 版	4・	新世纪福星战士(TV)	2・	蓝色力量	2・
		超 – 时空要塞 TV	2・	少年街霸	1・	银装骑攻队	1・

日剧、连续剧、电影	PC 片数		
GTO 麻辣老师	2・	周润发经典全集	2・
沙滩小子 + 未成年	3・	李连杰经典全集	2・
危险关系 + 年夜凶铃	3・	007(1—19)全集	6・
爱没有明天 + 传说教师	3・	小宝与康熙	5・
不落的太阳 + 美丽人生	3・	星之金币全集	2・
理想结婚 + 妙手情天	3・	另一个天堂	2・
英雄	3・	与亿万富翁结婚的方式	3・
周星驰经典全集	1・	千年之恋/成龙全集	3・/3・

店址及汇款地址:北京市西城区南长街 12 号 邮编:100031

电话/传真(010)66054729 收款人:赖伟涛

乘车路线:1 路、4 路、5 路、52、57 路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘 5 路西华门站下车北走 20 米路东或从北海乘 5 路西华门下车,南走 100 米路东



广告速递・广告速递・广告速递・广告速递・广告速递・广告速递・广告速递・广告速递・广告速递・广告速递・广告速递・广告

鞍山益友平价电器商行邮购价目

购 10 件商品，邮费仅需 19 元
（此报价长期有效，365 天不休息）

二手货 GB 机代卖、收购、
原装普机 100 元～150 元　原装超薄机 100 元～200 元　原装彩机 300 元～350 元　原装 GBA 550 元～600 元

正版 GB 卡适用于所有 GB 机都是新卡记忆良好，付说明书一本，精美包装盒一个，内装记忆电池一块。

GB 共通单卡
口袋金、银、(日彩/中彩各 17/20 元
口袋红、绿、青(中彩)　各 15 元
口袋黄 8M(中彩)　15 元
99 格斗王，格斗 2000(彩色)　21 元
95,96,97,格斗王　各 10 元/12 元/15 元
勇者斗恶龙(中彩/日彩各 30 元
三国志 2 代(中彩)　15 元

牧场物语 2 代(日彩/中彩)32 元
第三次机械人大战(中彩)　18 元
悟空外传，七龙珠(中彩)　15 元
大富翁(中彩)　15 元
幽游白书 3 代/4 代　各 12 元
七龙珠激斗传(超斗士)　5 元
孤岛冒险者 2 代(彩色)　18 元
名侦探柯南 1 代/2 代　各 12 元
游戏王 3(中彩)　15 元

大金刚 1 代/3 代　各 13 元
洛克人 5 代/8 代 各 10 元/12 元
封神榜(彩)　21 元
萨尔达一大地之章(彩专) 20 元
萨尔达一时空之章(彩专) 20 元
太空战士 8 代(中文)　16 元
古墓迷城(彩专)　15 元
飞龙之拳外传　6 元
S－11 战机(彩专)　14 元

西部牛仔(彩色)　15 元
玛莉网球(彩专)　24 元
FiFA2001(彩专)　20 元
心跳文艺版(中彩)　37 元
DX 超级玛莉(彩专)　16 元
卡片精灵(彩色)　19 元
7 合 1 魂斗罗 6 代　13 元
45 合 1 冒险岛 2 代　13 元
35 合 1 射击泡泡龙　13 元

7 合 1 冒险岛 2 代　13 元
7 合 1F15 战机　13 元
魔法球(中彩)　22 元
拉萨玛传奇(中彩)　22 元
瓜瓜火龙(中彩)　22 元
数码怪兽 1 代(中彩)　32 元
数码怪兽 2 代(中彩)　27 元
雷怒机神(中彩)　32 元
悟空降魔录(中彩)　42 元

33 合 1 N64 玛莉　13 元
萨尔达大地之章(中彩专)29 元
萨尔达时空之章(中彩专)29 元
勇者斗恶龙 3 代(中彩专)54 元
2001 全明星棒球(彩专)　15 元
2001 垒球(彩专)　15 元
英超 2001(彩专)　20 元
古墓丽影 2 代(彩专)　39 元
模拟城市(彩专)　20 元

8 合 1 飞机专辑　23 元
兔八哥　15 元
小叮当 2 代　5 元
信长野望 2 代(彩)　15 元
篮球飞人 2 代　12 元
忍者龙剑传　5 元
光之继承者　15 元
实况足球　12 元
牧场物语　15 元
三国志(中文)　15 元
98 足球 FIFA　13 元
罗德岛战记(彩)　14 元
鬼太郎　13 元
99NBA(彩)　16 元
美国 F15 战机　5 元
炸弹人 8 代(彩)　16 元
R－TYPE1＋2 合集(彩)　16 元
女神转生 2 代(彩)　16 元

天使之翼　12 元
国盗物语　5 元
圣剑传说　15 元
大海战　5 元
街头霸王 2 代　12 元
口袋恋爱　15 元
吞 3/英雄传(中文)　15 元
三二四驱车 2 代　13 元
魔法骑士 2 代(彩)　22 元
恶魔城传说　5 元
心跳回忆(体育篇)(彩)　45 元
海陆空大战争 2 代(彩)　14 元
比卡丘弹珠台(彩)　16 元
魂斗罗 6 代　5 元
SD 机械大战完结篇　15 元
饿狼传说 3 代　12 元
斩红郎无双剑　15 元
第二次机器人大战(中)　16 元

太空战士 4 代(中文)　15 元
麻雀王(彩)　16 元
双截龙 2 代　5 元
99 足球(彩)　20 元
赛车专辑 8 合 1　23 元
坏玛莉 2 代被盗的财宝　19 元
过关神龟 3　5 元
异形 3　5 元
上尉密令　5 元
超级玛莉 7 代　9 元
泡泡龙 4(彩)　15 元
侍魂　12 元
冒险岛 3　9 元
真人快打 3　10 元
忍者蛙　5 元
西游记　9 元
第五次机器人大战(中)　17 元
铁拳 3　10 元

狮子王　12 元
沙漠风暴　9 元
战场之狼 2 代　5 元
丛林冒险　5 元
泡泡龙　5 元
复仇者　5 元
T2　5 元
美少女战士　5 元
顶级赛车　5 元
魂斗罗　5 元
音速小子 6 代　12 元
人猿泰山　5 元
轰炸南斯拉夫　5 元
蝙蝠侠　5 元
风中奇缘　10 元
兔宝宝　5 元
汤姆与吉瑞　5 元
蜘蛛人　5 元

音速小子 5 代　9 元
火枪英雄　5 元
怪鸭历险记　5 元
特特殊警察　8 元
足球　5 元
阿拉丁神灯　12 元
蝙蝠侠 2 代　5 元
洛克人 X(彩色)　16 元
炸弹人 RPG(彩色)　15 元
超级玛莉 3 代　15 元
12 合 1 音速 5 代　13 元
6 合 1 音速 5 代　13 元
7 合 1 战斗忍者蛙　13 元
7 合 1 柯拉米兰球　13 元
耶鲁王子(中彩)　22 元
彩虹战士(中彩)　22 元
迷途之旅(中彩)　22 元
神奇铁金刚(中彩)　42 元

封魔神灯(中彩)　32 元
数码怪兽 3 代(中彩)　32 元
恐龙创世纪(中彩)　42 元
勇者斗恶龙 1＋2(中彩)　25 元
牧场物语 3 代(中彩)　29 元
SD 高达外传(中文)　29 元
机器人 F 完结篇(中文)　19 元
口袋水晶(彩专中文)　24 元
捍卫战士(彩专)　17 元
终极标靶(彩专)　17 元
2049(彩专)　18 元
迷你赛车 1＋2(彩专)　24 元
女神转生 2 代(中彩)　17 元
黑超特警 2 代(彩专)　15 元
NBA ONNB(彩专)　15 元

古墓丽影 2 代(彩专)　38 元
彩虹行动(彩专)　15 元
汤姆与吉瑞(彩专)　15 元

少年街霸(彩专)　39 元
坏玛莉 2 代(彩专)　32 元
NBA2000(彩专)　24 元

DDR 劲爆热舞(彩专)　24 元
合金装备(燃烧战车)(彩专 24 元
2000FIFA(彩专)　24 元

玩具军人(彩专)　15 元
坏玛莉 3 代(彩专)　24 元
街霸 4 代勇者之梦(彩专)　15 元

1942(彩专)　15 元
玩具总动员 2(彩专)　13 元

正版 8 位 FC 机用文字卡适用于小霸王、小天才、裕兴系列所有用黄卡的游戏机学习机，全都是新卡，记忆良好含精美包装合一个说明书一本，内装记忆电池一块。

(FC 文字卡)
三国——雄霸天下(中文)　35 元
第四次机械人(中)　35 元

勇者斗恶龙 4 代(中)　35 元
爆笑三国(中文)　35 元
水浒传(中文)　35 元
圣火徽章 2 代(中文)　各 35 元

勇者斗恶龙(中文)　35 元
勇者斗恶龙 2 代(中文)　35 元
英烈群侠传(中文)　35 元
甲 A(中文)　35 元

老 64 合 1 无重复　19 元
勇者斗恶龙 3 代(中文)　35 元
魔神英雄传(中文)　35 元
上海大亨(中文)　35 元

风云(中文)　35 元
太空战士 2 代(中文)35 元
太空战士(中文)　35 元

正版 16 位(MD)世嘉卡适用于所有使用黑色小卡合的 16 位世嘉 1 型，2 型机，手掌机全都是新卡文字卡记忆良好，含精美包装盒 1 个，说明书一本内装记忆电池一块。

MD 文字卡：
三国志 5 代(中文)　35 元
梦幻模拟战 2 代(中文)35 元
水浒传(中文)　32 元
信长霸王传(中文)　32 元

超级大富翁(中文)　32 元
悟空外传(中文)　32 元
吞食天地 3 代(中文)　32 元
三国志 3 代(中文)　32 元
三国乱世群英(中文)　32 元

太空战士(中文)　32 元
大航海时代 2 代(中文)35 元
众神遗产(中文)　35 元
封神榜(中文)　32 元
亚瑟传说(中文)　32 元

超级大富豪(中文)　32 元
爆笑三国(中文)　39 元
航空霸业 2 代(中文)　39 元
皇室血裔(中文)　35 元
王者雄狮(中文)　35 元

太阁立志传　39 元
光之继承者　45 元
成吉思汉　39 元

MD 动作卡：
超级 16 人街霸　60 元
水浒风云录　45 元
吞食天地对打版　39 元
弹珠台　6 元
米老鼠二代　6 元
忍者蛙对双截龙　15 元
冲破火网　7 元
辛普森　6 元
音速 2 代　10 元
大旋风　7 元
杨家将　25 元
篮球飞人　17 元
侍魂　32 元
豪血寺一族　29 元
四人组 2 代　17 元
龙虎拳　17 元

98 格斗王　25 元
超级玛莉　17 元
真侍魂　17 元
四人组 3 代　29 元
恐龙兄弟 2 代　17 元
98 足球　17 元
饿狼传说 2 代　32 元
美少女战士　21 元
12 人街霸　17 元
魂斗罗 2 代　17 元
中国象棋　10 元
雷鸟 4 代　12 元
幽游白书　29 元
魂斗罗　17 元
七龙珠　17 元
阿拉丁　17 元
米格 29　10 元
688 潜水艇　10 元

松鼠大战　10 元
战斧 4 代　10 元
机械战警 3 代　7 元
战斧 2 代　7 元
战斧　7 元
顶级赛车 2 代　10 元
七龙珠完结篇　25 元
变形金刚　6 元
音速小子　7 元
漫画地带　17 元
实况足球　17 元
印地赛车　17 元
F22　10 元
过关神龟　10 元
F－15 战斗机　10 元
战斧 3 代　10 元
HQ 追踪赛车　7 元
忍者蛙　7 元

光电战机　7 元
超级飞狼　7 元
火枪英雄　10 元
摩那哥 2 代　10 元
森林守护神　7 元
99 足球　17 元
雪山兄弟　17 元
超级机车大赛　7 元
魔王连狮子　7 元
割喉岛　17 元
音速 4 代　17 元
街头赛车　10 元
暴力克星　10 元
沙丘 2 代　10 元
超级忍 3 代　10 元
花式台球　10 元
西部枪声　7 元
影武者　7 元

双截龙 2 代　7 元
异形风暴　7 元
大富翁　7 元
孔雀王 2 代　7 元
鲛鲛鲛　7 元
兰波 3 代　7 元
007 情报员　7 元
主题公园　17 元
真实谎言　17 元
雷电传说　10 元
空牙　10 元
摇滚赛车　10 元
坦克　7 元
赌神　7 元
雷鸟 3 代　7 元
蜘蛛人　7 元
外星战将　7 元
火爆警长　7 元

生物大战　7 元
暴力橄榄球　7 元
米老鼠　7 元
天使之翼　7 元
红色战区　17 元
热血足球　7 元
F117 战机　17 元
超音鼠画板　10 元
98FIFA 足球(记忆)32 元
武士道(24M)　6 元
沙丘 3 代　17 元
真人快打 3 代　35 元
机械战警　6 元
卡罗圣地亚哥　10 元
战场之狼 2 代　10 元
鬼屋 3 代　17 元
沙漠风暴　10 元
O 林赛车　17 元

魔界大法师　17 元
特种部队　10 元
海豚 2 代　17 元
F1 英雄赛车　10 元
星际之兵　17 元
LHX 直升机　10 元
外星王子　17 元
米老鼠和唐老鸭 10 元
异形战士　17 元
国际象棋　10 元
三人组 3 合 1　10 元
联合大作战　10 元
沙漠风暴 3 代　17 元
波斯王子　10 元
消失的世纪　10 元
台湾大亨　10 元

限量购买，每单 10 件，仅需邮费 19 元

为了确保邮购质量，捍卫玩友利益，珍惜十年老店的信誉，多要顾客，少要利润，真情回报闯关族，每张汇款单限购 10 件商品，邮费 19 元封顶，4 件－10 件均为 19 元。

真正 100％兼容台湾主板 MD2 型机内置制式转换卡 NTSC－PAL 制式卡带全兼容，付双手柄，AV 盒，AV 线，RF 线，电源，推广价 110 元，邮费 30 元，主机质保 6 个月（送卡三盘）

配件类：
PS 主机电源板　27 元
野牛 2 代振动手柄　33 元
GB 万用对打线　6 元
GB 普/彩/薄/背挎两用包　各 5 元
PS120B 液晶记忆卡(芯片)　39 元
SFC 磁碟 10 张起(含游戏)　1.8 元
GB 镜面(带贴膜)普/薄/彩　各 3 元
各种手柄导电胶　3 元
GB 薄/彩可充电池组(送电源)　20 元
PS15 格记忆卡(芯片)　12 元
MD 二型机 AV 转换盒　7 元
PS 美版彩色透明带 VR 双振动手柄　35 元

SS/PS 21 针 RGB 线　9 元
GB 彩/薄两用放大镜带灯　9 元
SNK/MD 掌机镜面带贴膜　各 8 元
PS 仿原装振动手柄　26 元
GB 笔式充电器彩/薄通用　20 元
99 拳王/太 8 项链＋戒指　各 8 元
游戏文化烟合带打火机　26 元
PS 机壳/背包　各 50 元/19 元
36 片/20 片 CD 册　6 元
电脑用格斗王/月型手柄　各 29 元
PS 手柄/AV 线，S 端子线　各 5 元
MD6 健手柄/飞行摇杆　各 4 元/18 元
SS 手柄、S 端子线　各 13 元
PS 太 8/99 拳王打火机　各 12 元
GP 彩机挂带　5 元

SS 街机大摇杆　85 元
GB 普/薄/彩用立体声耳机　各 6 元
SS 红外线遥控手柄 2 支　25 元
DC 用 AV 线 .S 端子 .RGB 线　各 15 元
PS 中文金手指卡/对战线 各 25 元/10 元
各种 GB 对打线/格斗手柄　各 5 元
GB 电源/皮套普/薄/彩　各 5 元
GB 机彩壳彩/薄送工具　各 16 元
PS 散热风扇　23 元
GB 彩薄两用灯　5 元
5＃/7＃充电电池 4 节　各 10 元
PS 8 合 1 手柄附件　5 元
2032 记忆电池　5 块　10 元
DC 手柄加长线　9 元
PS 2M 手柄加长线　5 元

SS 多功能中摇杆　65 元
随身便握电源带电筒　9 元
GB 金手指(开锁大师)　59 元
GB 彩/薄手握式充电器　各 21 元
GB 彩机透明皮套　5 元
GB 普/薄/彩三用充电器　32 元
MD 连发大手柄/电源　各 10 元
PS 彩色透明格斗王手柄　15 元
PS 原装手柄/制转　各 40 元/20 元
PS 彩色月型格斗手柄　18 元
科王 800 秒复读机　115 元
小霸王复读机　190 元
SFC 多功能手柄　19 元
GB 普/薄/彩三用放大镜　10 元

MD 手掌机专用电源　20 元
GB 薄机透明皮套　5 元
FC8 位机全套　39 元
PSIM 记忆卡(红色包装)　9 元
GB 普机机壳　25 元
SS AV 线　9 元
SFC AV 线　9 元
GBA 透明皮套　8 元
GBA 万用对打线　10 元
GBA 照明灯　12 元
GBA 镜面　7 元
GBA 摇杆　7 元
GBA 放大镜　12 元

本店承诺： 所有卡带零配件均为全新，备有大量现货，热销品种库存 100 件以上，确保您汇款就能买到商品。款到当天发货。从您汇款当天起 8－25 天均能收到物品。

邮购方法： 单价＋邮费等于邮购价须从邮局办理汇款，配件和卡带可以混合购买，保价平邮邮费 10 元一个，2 个 13 元，3 个 16 元，4－10 个一律 19 元。全部采用防震防砸专用邮箱，无论您身在天涯海角只需到邮局填一张汇款单，写清收件人名址，称心如意的商品就会准确及时地送到您手中，质量有保证，客户有信心，所有卡带配件均有专人负责上机测试后才寄出。

二手 GB 收购/汇款地址：辽宁省鞍山市 302 信箱　邮编：114033　收件/收款人：王恩超　电话/传真：0412－6956686

实在的价格、放心的质量、优质的服务、快捷的邮购速度，游戏的魅力、尽在博凯利公司！！！

喜讯

北京博凯利游戏精品邮购价目表

全场热卖 买一送一

主机自选区

PSONE：袖珍游戏机套餐＋送配件自选价值 300 元内＋AV 线＋20 款游戏（自选）860

PS 套餐：主机（自选）＋送配件（自选）价值 300 元内＋AV 线＋20 款游戏（自选） 890 型号：7501/9002/9001

PS2 代游戏机：18000 型/35000 型/30000 型＋原装震动手柄＋8MB 记忆卡 ＋电源＋摇控器＋AV 线＋直读＋ 3200/3400/3000

PS2 键盘＋20 款游戏自选 2650/2500/2500

PS2 代游戏机原配：18000 型/35000 型/30000 型＋原装震动手柄＋AV 线

DC 主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件（自选）价值 300 元内＋VCD 播放器＋AV 线＋火牛＋30 款游戏（自选）：950/890/850/820

GB 单机：任天堂：NGC 主机＋路易鬼屋历险 1500

GBA：32 位手掌机＋送 GBA 卡价值 300 元内自选 五色自选 白/蓝/紫/红 660

GBA2001 限定版＋送 GBA 卡价值 300 元内自选 五色自选白/蓝/紫/红 720

GB 彩机/薄机/厚机＋送 GB 卡（自选）价值 80 元内不限卡数 420/200/175

GB2001 限定版夜光比卡丘彩色超薄手掌机（可自调颜色） 580

GB2001 超薄萤光机（分白天、夜晚使用）送 GB 卡价值 80 元内不限卡数 360

NGP 彩色手掌机＋送卡核金弹头＋送卡 SNKisCOM 620

GB 套餐：GBA 套餐 GBA 主机＋送配件（自选）价值 100 元内＋送 GBA 万用电视天线＋送 GBA 卡价值 300 元内卡 980

GB 厚机套餐：厚机＋送配件（自选）价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数 220

GB 薄机套餐：薄机＋送配件（自选）价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数 240

GB 彩机套餐：彩机＋送配件（自选）价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数 460

本公司高价回收各种二手机游戏机 按本区价格 60%－70%回收外地玩友可寄机回收

主机邮费 50 元/台 GB 机邮费 20 元/台 GB 套机邮费 30 元/套

凡购买任何一款 PS、DC、主机者均送 MD 游戏机、2001 格斗游戏机、影武者游戏机、超级赛车游戏机、会员卡、可自选，数量有限，售完为止。

凡购买任何一款 GB 主机套餐者均送超薄“四驱车”，一辆带发动机的四轮备胎数量有限送完为止。

二手主机自选区

九成新 PS 机（自选）＋送配件（自选）价值 200 元内＋PSVCD 卡＋20 款游戏（自选） 700 元 型号：7501/7500/9001/9002

八成新 PS 机（自选）＋送配件（自选）价值 200 元内＋PS 原装液晶记忆卡＋20 款游戏（自选） 600 元 型号：7000/5501/7001

七成新 PS 机（自选）＋送配件（自选）价值 200 元内＋PS 震动方向盘＋20 款游戏（自选） 500 元 型号：5500/7002/9003

SS 主机三洋光头/JVC 光头＋（双手柄＋4MB 加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20 款游自选 400/450

DC 主机：日版/美版/欧版＋送配件（自选）价格 200 元内＋20 款游戏（自选） 600/680/550

PSONE 机：主机＋送配件自选（200 元内＋电源＋AV 线＋旅行充电电源/＋20 款游戏自选） 650

GBA 主机＋送卡（自选）价值 300 元内 460

GB 彩机/荧光机/薄机/厚机＋送 GB 卡（自选）价值 80 元内 310/300/150/120

世嘉 16 位手掌机：300 元 SNK 手掌机＋卡 350

主机邮费 50 元/台 手掌机邮费 20 元/台

凡购买任何一款二手主机者均送世界最新型“战斗机”一架 F14A“花花公子”战机、AH－6413“长弓阿帕奇”攻击直升机 F14A“狼群中队战斗机”可自选，并可自行组装。想拥有自己的最新的战斗机模型吗？那么快快行动吧！

SS 经典游戏隆重登场，我们每期都将奉献给玩友不同的 SS 经典游戏，软件均为金碟超低价，买 4 张送一张可自选，邮费每次 10 元。

001：吞食天地	1	021：皇国传书	1	041：深水恐惧	2	058：心跳回忆－旅立之诗	1
002：魔剑女神	1	022：光明与黑暗	1	042：守护英雄	1	059：雷延战机	1
003：97 拳皇	1	023：基兰野望	1	043：侍魂 RPG	1	060：重装机兵 2	1
004：梦游美国	1	024：妖艳电视麻雀	1	044：三国 V	1	061：飞龙 RPG	4
005：斩红朗无双剑	1	025：闪电出击	1	045：光明与力量 1 阻级击神子	1	062：SD 高达	2
006：命令与征服	2	026：依苏全集	1	046：光明力量 2 王都巨神	1	063：魔剑美神 2	1
007：1945 Ⅱ	1	027：天草降临	1	047：光明力量 3 冰臂邪神宫	1	064：春风战队 2	1
008：生化危机	1	028：龙之力量	1	048：梦幻 1＋2	1	065：育成足球 2	1
009：水浒传	1	029：魔道物语	1	049：梦幻 3	1	066：洛克人 RPG	1
010：孔明传	1	030：D 之食卓 1	2	050：梦幻 4	1	067：精灵王记传	1
011：真女神转生	2	031：海底大战争	1	051：梦幻 5	1	068：恋爱故事	1
012：骨头先生	2	032：龙与地下城	2	052：恶魔战士 3	1	069：世加 3 合 1	1
013：紫炎龙	1	033：大航海时代 2	1	053：魔兽争霸	1	070：格兰蒂亚	2
014：战国传说	1	034：大航海时代外传	1	054：仙剑奇侠	1	071：雷神之锤	1
015：街霸二	1	035：四国战击	1	055：机器人大战 F 完结	1	072：机动战舰	1
016：街霸三	1	036：魔道物语	1	056：恶魔城	1	073：98 法国世界杯	1
017：GT 赛车	1	037：飞龙 2	1	057：放课后恋爱俱乐部	2	074：提督绝断 3	1
018：第五元素	1	038：世嘉拉力	1			075：太阁立志传	1
019：核金弹头	1	039：千年帝国	1				
020：卡片招换师	1	040：武装雄狮 2	1				

※最新推出※

1、GB 万用网通卡（适用于 GB、GBC、GBP、GBA 主机）可浏览游戏网站，下载游戏，可在最快时间里，花最少的钱玩上最新的游戏，并送 VSB 键盘一个 220

2、GB8M 存储卡（适用于 GB、GBC、GBP、CBA 主机）在玩 GB 文字单卡或合卡时，常常 会因丢失记忆给您带来无限烦恼，现在有了 GB 存储卡就不会了，不论是单卡或合卡，所有文字游戏的记录不会丢失，您再也不会因 GB 卡无电或因合卡游戏过多而无记忆而烦恼 85

3、GBA32 M 可录机可录卡；您想不用花钱就能得到 GBA 卡吗？只要拥有了 GBA32M 可录机、可录卡，就可以实现 175/95

4、GBA 万用电视天线，想用 GB 看电视吗？只要有了 GBA 电视天线，会满足您任何要求 150

5.GBA 超薄液晶显示屏，GBA 屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。 邮费每件 10元 180

★以上产品本公司会员均免邮费，并享受 9 折优惠并送 F/ A18－A 黄蜂 VFA－113 刺客、A－10A 沙漠疣猪攻击机。F－117A 夜鹰隐形战机、F－16A 北约老虎大会，战斗机模型，自选可自行组装

配件自选区

DC 手柄 原装/组装/格斗	69/36/33	DC 原装键盘/鼠标	110/70	3D 立体数码液晶 投影眼镜	580	GB 万用对战线/放大镜	10/15
DC 记忆卡 2M/8M 记忆卡	35/40	DC 原装光头	200	PS2 原装震动手柄	150	GB 彩/薄/厚电源	8
DC 原装记忆卡（带屏幕）	120	DC 制转	35	PS2 键盘（USB 插口送对应游戏一张）	280	GB 彩/薄/机壳	15
DC 震动卡 组装/原装	26/78	PS 金手指（可对应所有机型的主机）	30	PS2 鼠标	190	GB 便携试彩透皮套	15
DCVGA/万用 VGA	45/270	PS 120 格记忆卡	45	PS2 电源	50	GB 彩/薄/笔式充电器	25
DC 用 GB/NGP 模拟器（DC 上可玩 GB/NGP 游戏）	65	PS 原装液晶记忆卡	85	GBA 透明皮套	10	GB 掠夺者金手指卡	70
DC 用超任模拟器（DC 上可玩超任游戏）	90	PSONE 专用液晶显示屏	630	GBA 对战线	15	GB 夜用灯/贴膜	10/8
DC 用 GBA 模拟器（DC 上可元 GBA 游戏）	100	PSONE 液晶屏放大镜	55	GBA 镜面	10	GB 魔术卡	25
DC 用 N64 模拟器（DC 上可玩 N64 游戏）	180	PSONE 旅行充电电源	150	GBA 夜用灯	20	GB 充电器	25
DC 万用 SS 模拟器（可玩 SS 游戏）	150	PSONE 原装震动手柄	80	GBA 放大镜	17	GBA/GB 耳机＋收音机	30
DC 万用金手指	35	PSONE 限定记忆卡/背包	30/33	GBA 摇杆	10	PS2001 加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
DC 开机盘	20	PS 制转	30	GBA 旅行充电电源	35		
DC 万用 VCD 播放器（送最终幻想 VCD 一套）	70	便携式 52 寸立体投影眼镜	900	GBA 充电器	30		

配件邮费每件 10 元

凡购买以上配件满 100 元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张，数量有限送完为止。

GBA 卡自选区

GBA 黄金太阳	220/140	GBA 龙战士Ⅱ使命之子	280/170	GBA 实况足球	200/140	GBA 索尼克冒险	260/160	GBA 幻想传说－未来篇	330/180
GBA 恶魔城	200/120	GBA 寂静岭	230/150	GBA 机器人大战 A	255/150	GBA 幻想水浒传	260/170	GBA 勇者斗恶龙－特瑞的神奇王国	280/170
GBA 皇家骑士团	210/140	GBA 玛莉奥 A	220/130	GBA 坏马里奥	230/150	GBA 纯情房东俏房客	220/150	GBA 塞尔达传说－梦见岛	290/190
GBA 恶魔城（中文）	220/150	GBA 洛克人 EXE	230/120	GBA 游戏王 5	240/160	GBA 铁拳	260/180	GBA 塞尔达传说－大地之章	290/190
GBA 快打旋风	210/120	GBAF－ZERO	200/120	GBA 侏罗纪 3	250/160	GBA 高达战记	280/170	GBA 真女神转生－恶魔城混血儿	320/190
GBA 拿破仑战史	260/90	GBA 尖端 GTA	220/130	GBA 街霸 EX	200/130	GBA 风之克罗诺亚	240/160	GBA 拳皇	320/180
GBA 龙战士	250/140	GBA 马里奥赛车	250/110	GBA 钻地小子	250/190				

凡在本公司购买 GBA 卡者均可享受无限次换卡业务，并送价值 80 元的 GB 彩卡一盘邮费 5 元/盘

GB 合卡自选区

00502：太空战士 8 中文、三国霸王大陆中文、2000 格斗、合金弹头……60
00401：牧场 2 中文、三国演义 2 中文、游戏王 3 中文、第五次中文…… 50
00402：机器人 F 中文、游戏王 4 中文、三国 3、牧场 2（全中文）……75
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国 3、牧场 2（全中文）…… 60
01602：勇者斗恶龙 6、口袋妖怪蓝、口袋红、牧场 3、三国（全中文）……90
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战 F 中文、2001 格斗核金弹头 EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场 3 中文……120
012601：拳皇 96、97、98、街霸 3、柯南、饿狼……45
01101 太空战士 4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102 牧场 3 中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉 3 中文、口袋黄中文、饿狼五 ……75
01401 牧场 3 中文、牧场 2 中文、核金弹头、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文、SD 机器人中文、七龙珠中文……75
01502 97 格斗、龙珠、SD 格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
01701 游戏王 4、萨尔达大地、第五次、数码暴龙 3（中文）……65
01801 机器人 F、游戏王 3、口袋钻石、海盗军团中文 ……75
01802 口袋金/银、三国 2、铁金刚、机器人大战 F（中文）……60
02001 玛莉兄弟、坦克大战、世嘉拉力、反攻坦克 ……30
02002 96 格斗、饿狼传说 4、幽幽白书 4、七龙珠、太空战士（中文）…… 55

GB 单卡自选区

射雕英雄传（中文 PS 版）	65	心跳回忆（文艺、体育中文）	50	机器人大战 F 完结中文	50	盟军敢死队	41	浪漫沙加	60	封神演义中文	68
幻想水浒外传中文	75	太空战士 X 中文	57	梦幻之星中文	55	红色警报	41	龙战士	75	勇者 1＋2 中文	35
大航海时代中文	40	心跳回忆 2 中文	60	风来之西林（PS2 版）	70	英雄无敌 4 中文	39	提督决断 3 中文	70	1942 街机	30
天诛 4 中文 PS 版	65	勇者斗恶龙 3 中文	55	2001 饿狼中文	60	核金装备中文	65	格兰帝亚中文	75	SD 机器人大战中文	32
生化危机 2 中文	80	超魔神英雄传中文	55	鬼屋魔影	65	魔法骑士 2＋3 中文	55	阿卡迪亚（DC 版）	55	实况足球 2001	40
口袋水晶中文 2 时钟	39	星之海洋中文	70	SNK 对卡普空	60	真女神转生卡片招唤师	58	大刀中文	60	NGA2001	32
口袋水晶（壮士版）中文	40	勇者斗恶龙 4 日文	55	樱花大战中文	65	萨尔达时空之章（中文）	48	勇者斗恶龙 4 中文	70	古岛冒险 2 中文	43
口袋水晶（翡翠版）中文	40	名侦探柯南 3 中文	65	真女神转生 1＋2 中文	75	大地之章（中文）	48	勇者怪兽篇 2 中文	65	格斗王 2001	43
游戏王 5 中文	60	古墓丽影・剑的诅咒中文	65	足球经理 2000	52	时空猎人	50	沙丘 2000 中文	70	心跳回忆中文	60
幻想传说中文	40	2030 中美模拟大战中文	53	帝国时代	39	真女神转生白之书（中文）	60	牧场物语 4 中文	52		

凡购买 GB 卡 3 盘以上者均送合卡 1302 一盘，或“战斗机模型一架可自行组装数量有限送完为止。并且本公司开展换卡业务。

凡在本公司购买的 GB 卡可享受无限次换卡业务具体换卡方法可电询。

邮购汇款地址：北京市广安门 邮局 100053 信箱 001 分箱

收款人：北京博凯利公司 邮编：100053

地址：北京市广外马莲道甲 17 号（此地址不收汇款及信件）乘 414 马莲道南口下车向东 50 米路北、609 红莲南路下车对面即到 咨询售后服务电话：(010)63274599

查询时间：早九点三十分至十七点三十分（周二休息）

郑重声明：

本中心维修各种游戏机，价格合理质量保证。

1、本公司产品均经有关部门检测，保证消费者利益和权益。

2、因市场变化个别产品会有浮动，请来电来函查询。

指不住的吸引力，优越的产品，真诚的服务，闯关者的天堂！

北京优越工贸公司邮购价目表

全部免邮费

本公司诚聘内勤及对外联络员各5名，有意者请来电咨询。 联系电话：83158621 13910862316 联系人：邹小姐

租赁：NGC50元/天 PS Ⅱ 50元/天 PSone25元/天 DC20元/天 GBA20元/天 GBC10元/天 PS20元/天

金装特卖

PS2金装配备10000型/18000型(双震动手柄+AV+电源+8M记忆卡+支架+20款游戏任选)=3200元/2800元
PS金装配备7501型/9002型(双震动手柄+AV+电源+原记忆卡+大摇杆+PS金手指+20款游戏任选)=940元
PSone欧/日版金装配备(双震动手柄+AV+专用电源+原装记忆卡+原装包+便携电池+20款游戏任选)=910元
DC美/欧/日版 金装配备(双原装手柄+原装记忆卡+网卡+正版开机盘+原装包+20款游戏任选)870元/780/750元
GB彩机金装配备(彩机+笔式充电器+腰夹皮套+耳机+金手指+对战线+合卡1盘)=510元
GBA金装配备(主机+充电器+电源+腰夹皮套+耳机+手柄+卡1盘)=680元
NGC金装配备(手柄+电源+AV+赠盘)=2800元

二手机专卖

本公司二手机新旧程度及档次依星级划分，五星级为第一档次，依此类推。
五星 **PS7501/7500/9001/9002/9003**(手柄+电源+记忆卡+10款游戏)=720元
四星 **PS7501/7500/9001/9002/9003**(手柄+电源+记忆卡+10款游戏)=620元
三星 **PS7501/7000/5500/5501/5903**(手柄+电源+记忆卡+10款游戏)=520元
二星 **PS5501/5500/3500/1001/1000**(手柄+电源+记忆卡+10款游戏)=480元
五星 PSone欧/日(手柄+电源+AV+记忆卡+10款游戏)=680元
五星 DC美/欧/日(手柄+电源+AV+记忆卡+10款游戏)=680元/550元/660元
五星 PS Ⅱ 18000型/10000型(手柄+电源+AV+记忆卡+10款游戏)=2300元/2600元
SS土星(手柄+记忆卡+电源+20款游戏) 五星540元 四星460元 三星380元
N64主机(手柄+电源+原装卡+记忆卡)=430元 N64光碟机(手柄+记忆卡+电源+开机盘+20款游戏)=820元
NGP/WS机/3DO光碟机/SNK光碟机=290元/330元/350元/370元
GB二手机 标准厚机/薄机/彩机/限定版彩机(夜用型)=120元/130元/300元/420元 GBA= 460元

主机分期付款(全新)

PS型号7501/9002首付760元；月付100元=主机+配件…
PSone首付720元；月付100元=主机+配件…
DC首付660元；月付150元=主机+配件…
PS Ⅱ首付2700元；月付300元=主机+配件…
GB彩机首付300元；月付100元=主机+配件…
GBA首付550元；月付80元=主机+配件…
NGC首付2000元；月付350元=主机+配件…

本公司高价回收PS Ⅱ、PS、DC、PSone、NGP、GB以及各种主机，按现价的80%收，并赠送精美礼品及本公司会员特惠目录一份。

以上产品本公司一律免邮费，购买本公司任意主机，均赠《樱花大战3》拼图一套。购买GBA和GB卡以及配件者均赠送卡通钥匙链。

配件天地

PS记忆卡2MB/8MB	34/55	DC VGA/PSVGA(原装)	260/320	GB万用对战线/放大镜	20/28
PSone记忆卡	40	GBA充电器/电源	38/23	GB彩/薄/机壳	25
PS原装手柄/原装震动手柄	45/88	GBA放大镜/对战线	25/28	GB变携式彩透明套	25
PS2/PS/DC原装枪	350/115/65	GBA万用对战线	25	GB彩/薄/比式充电器	35
DC记忆卡2M/4M	40/48	GBA应用灯	30	GB金手指卡	80
DC原装/组装/格斗手柄	75/45/45	GBA透明套	10	GB夜用灯/贴模	20/18
DC模拟GB/NGP模拟器	70	GBA耳机/GB	40/30	GB魔术卡	35
DC模拟FC/MD模拟器	90	GBA旅行充电电源	45	PS液晶屏放大镜	55
DC超任模拟器	110	GB彩/薄/厚电源	18	DC正版开机盘	135

特别推荐

本月本公司特别推荐：
《鬼武者》、《恶魔城》、《洛克人》、《珂木》、《太8》、《FF10》、《樱花大战3》等全彩拼图(规格52×36cm)。**每套价格均为66元，配有目录，请来信索取。**
限定版GBA2001**型**720**元**

GBA卡

龙骑士	167	皇家骑士团	197	恶魔城	155	F赛车	130	皇金太阳	200	炸弹人	130	机甲宝黑	207	寂静岭	200
玛丽赛车	172	坏玛莉	197	千年女皇	152	街霸	197	星际交流	197	GTA	157	拿破仑	207	J联盟足球	200
游戏王4	192	水浒	215	大富翁	167	红机甲宝	207	高尔夫	207	保罗记	157	桃太郎祭奠	370	快打旋风	220
怪兽猎人	202	机器A	202	洛克人	197	Q版赛车	187	小叮当	200	躲避球	150	钻地小子	280	大富翁5	144

GB卡

		英雄无敌4	38	街霸4	50	第二次/三/五机器人大战	23	赛尔达传说(中)	40	苍狼与白鹿(中)	62
三国志(中文)21		世嘉拉力	35	悟空机斗传	18	合金弹头	29	三角洲2	53	心跳回忆(中)	65
三国志3	16	勇者斗恶龙3	60	洛克人X5	25	马里奥全集	48	圣剑传说	25	足球小将1、2	25
口袋水晶(中)	30	机器人大战F完结篇		口袋金·银合集	40	太空战士X(中)	55	心跳回忆－虹色青春	47	实况足球4	30
勇者斗恶龙1+2(中)	34	(中)	50	太阁立志传(中)	68	太空战士4(中)	24	XD高达G世纪(中)	47	热血冒险(彩)	49
游戏王4(中)	56	金庸群侠传(中)	62	名侦探柯南(中)	58	太空战士8(中)	32	GT赛车震动	55	拳王2001/2000/99/98/	
合金装备(中)	50	实况足球2001	40	勇者斗恶龙4(中)	69	口袋中的王国	45	口袋妖怪紫	35	97/96/95	70/40/30/20/
樱花大战(中)	66	格兰蒂亚2	32	荆柯新传(中)	68	口袋之王	55	数码暴龙(中)	40	20/15/12	
古幕丽影(中)	62	奥运会2000	30	1942飞行大战	24	第六次机器人大战	50	魔法骑士2(中)	45	泡泡龙大集合	35
大航海时代4	32	FIFA2001	42	口袋妖怪红/黄/绿	22	音乐节拍1、2、3、4	47	坏玛莉2、3(中)	35	西游记3(中)	21

特别声明

1、本公司售游戏机全部免邮费
2、本公司热线查询电话(010)－83158621(人工)
早9:30－晚4:30(周一至周五)
3、本公司特设消费者权益保护电话：13001953939
4、因市场因素如有商品价格变动请来电来信咨询。
5、本广告版权及解释权属本公司所有。

希望广大玩友来信对本公司广告提出宝贵意见，如被采纳本公司将予以奖励。

汇款地址：北京广安门邮电局016信箱
收款人：北京优越工贸公司收
邮编：100053

大墙画廊

阴晴的大「强」画廊

大墙画廊·第79期

10月里放假多，乱七八糟的事情也很多：国足冲进世界杯；老美开打本·拉登；还有我们哥俩把《America PIE》1和2都看了几遍。这几件事咋看上去有些风马牛不相及，但至少有一点是共通的：都让我俩把白天与黑夜颠了个晕头转向。不知热爱游戏和漫画的朋友们在那个漫长的"十一黄金周"里都做了些什么，有没有外出旅游，有没有打穿一款自己心仪的游戏。但愿别像俺俩似的，只是在家死守了几天电视、饭桌和厕所。真希望大家能把休息期间遇见的趣事和游戏中得到的灵感能用画稿表现出来。把你们思想的火花用画笔绚烂出来的同时，不也是给你自己一个展现自我的机会吗！

对了，最后还要说的是俺俩都不是球迷，但为了凑热闹特意跑到人大去看中阿之战，看的时候身边还有几百个激昂的学子，还有许多火暴的"喊骂"与"嚎啕"。

阴　晴

"大墙画廊"设立多年来倍受大家关爱，感谢之余仍觉自己需倍加努力。画廊正在为改版强化作准备，实施之前还真有点滴之事请各位劳费眼神，多多注意！

① 请各位一定要注明自己的详细地址。

② 请有条件的朋友能够提供E－mail或OICQ，方便联系。

③ 希望我们的"插画师"们能有感而发的给画廊和其他读者几句简短的赠言。

画廊通告牌

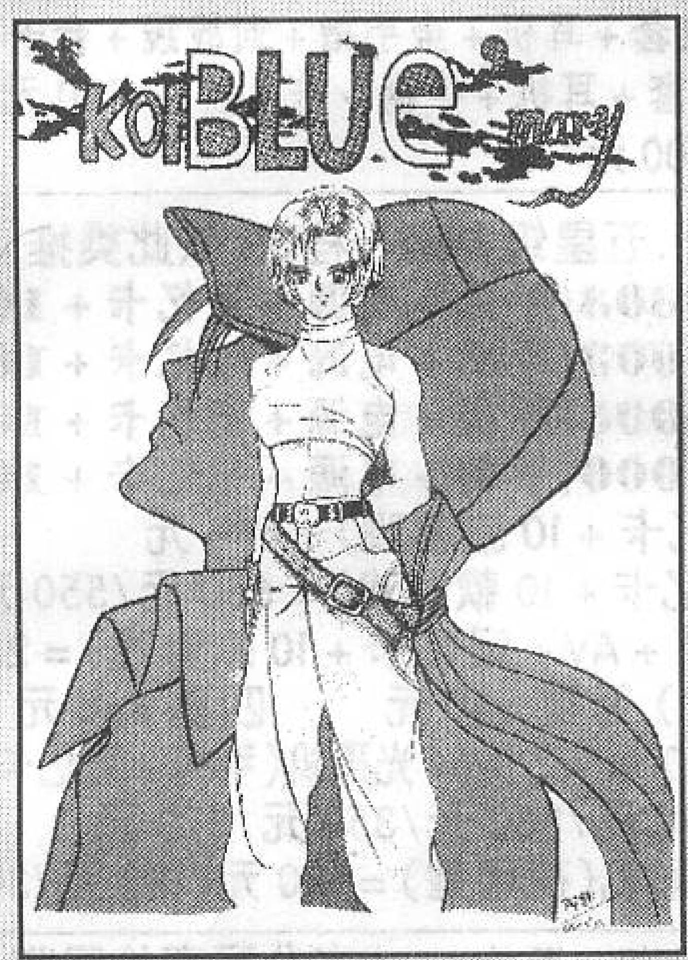


▲《对决？》 四川绵阳 徐伟

▲阴：这哥俩会是为什么决斗呢？

▲晴：可以肯定的是不会为舞吧。自从推出《狼之印记》后，特瑞明显的老了……

（『L·P』：★★★）



《MARY》武汉汉口 阿野

▲晴：颇为用心的作品，所以被我们"雪藏"了好几年。

（『L·P』：★★★☆）



▲《新世纪福音战士》 北京 杨莹莹

▲晴：凌波丽冷峻中渗透出的失意该不会是对你自己把心画稿未被录用的心情的写照吧……

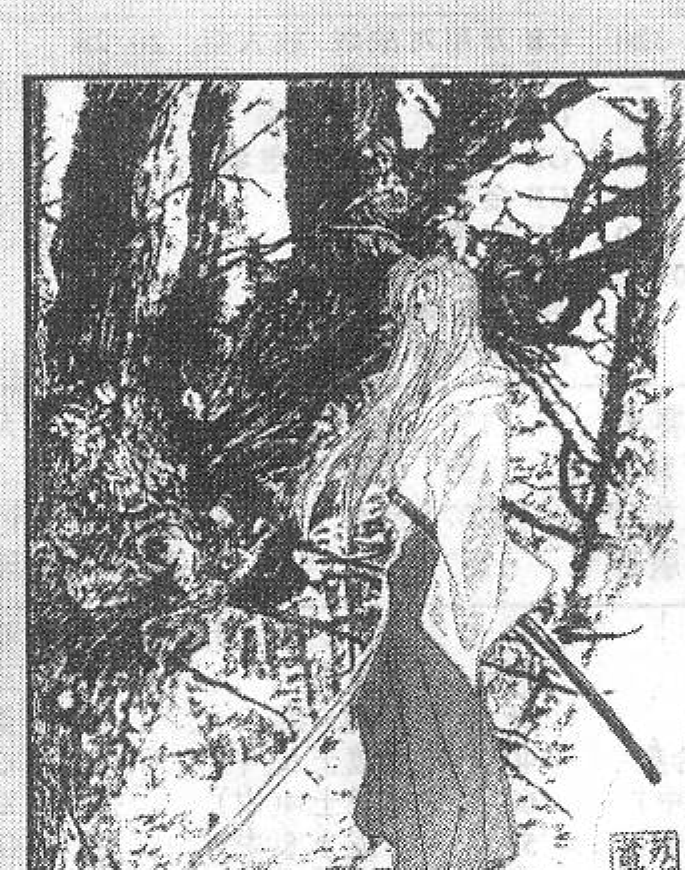
（『L·P』：★★★）



▲《96格斗王之八神》 上海 贺亮

▲晴：正在玩《千年之战》，但里面的八神很难再找到当年那种狂野的感觉了。贺亮，你呢……

（『L·P』：★★★☆）



▲《橘右京》 贵州贵阳 苏晓蕾



由于手头没有作者地址，阴阳二人只能口头感谢：青舌工作室



▶《雕塑》 四川自贡 黄强

▶阴：草雉和八神怎么都是希腊雕塑风格呢？

晴：草雉撅的圆圈嘴肯定是因为脚下那位大叔锤钉子用力太狠了吧！

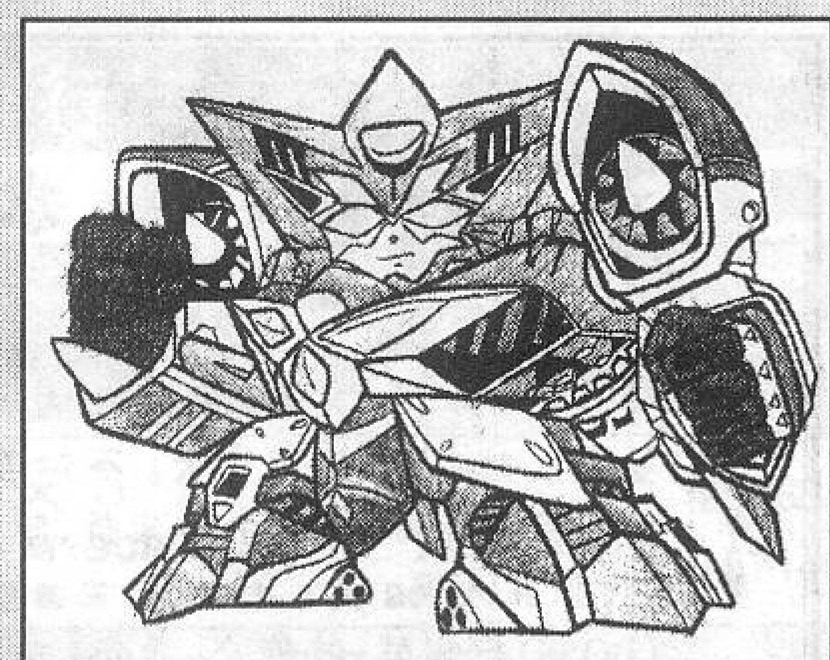
（『L·P』：★★★）



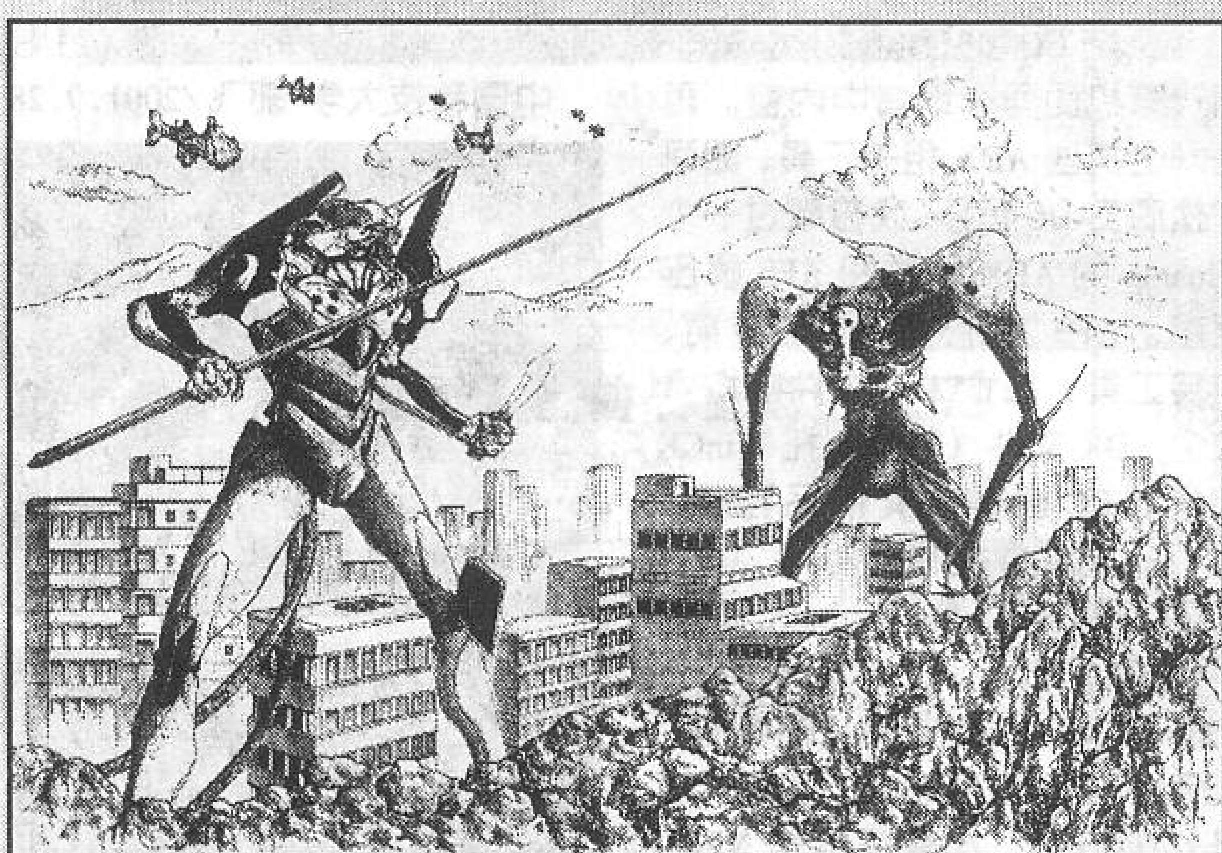
▲《不眠之夜》 江苏镇江 杜春雷

▲阴：扎贝尔这个“恶魔战士”最大的特点除了会弹吉他和唱歌外，就是能在骷髅头上长头发了！！

（『L·P』：★★★☆）



▶《古伦卡斯特》 山东济宁 张磊



▲《为什么又是你？》浙江东阳 申屠剑

▲阴：初号机比例大点吧，是因为离使徒有好几公里远吗？

（『L·P』：★★☆）



▶《老掉牙的幽默》 山东泰安 许飞

▶阴：这是俺私自加上的标题，作者可别生气哟！

晴：好象历来要拿苍月和火月开玩笑都离不开烧水和洗澡这点事。

（『L·P』：★★★☆）



◀《期待の右京》 上海 费晓琳



龙哥热线

GC已在国内上市，价格低。任未辜负竞速迷期盼，L/R键超细ANALOG操作，簧极软。龙哥认为，这个手柄绝无噱头，在不玩游戏时完全谈不到“人体工程学”(即舒适度)的问题，但把它拿在手里并进行游戏时，与他厂相比，优劣自现。任的手柄，“游戏工程学”No.1。

●龙哥，お元气ですか。①GBA充电器该如何使用？BOSS说最多充电4小时，不然烧掉，但这样的话我的GBA最多只能用2小时，是电没充满还是充电器不好？②不能把正在充电的电池组使用，不然GBA烧机是吗？③我的GBA游戏时有时红绿灯不停的闪烁，但拍一下恢复绿灯，是否电池接触不好？④GBA耗电似乎很大！(无锡 华青)

①充电器虽然便宜，但使用效果一般，也就2个多小时吧。不是电没充满。②不要那样做。③不要拍，这种情况正常。④不大。



水调歌头
～叹RPG

圣剑几时有，举盾问青天。不知诺大迷宫，脱出是何年。我欲回城补血，惟恐半路夭折，暗敌不胜防。回复用魔法，何似在人间。

(BOSS)扮相酷，技能全，杀伤(力)强。不应有恨，何事长向BOSS圆？人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，此事古难全。但愿金手指，一骑讨通关。

此词为众闯关友而作，相信对RPG中惟靠练级才打得过BOSS的模式深恶痛疾者必有同感。

另：暗敌者，踩地雷式遇敌法也。

想让龙哥征“妹”、让“龙哥热线”变“龙家热线”的

上海普陀区武宁路 陈骏 EM:shamo@sohu.com

●小弟购入日本原装GBA手掌机一台，D版GBA“恶魔城”卡一盘。现有几个问题请教，望给予解答。①我买的这盘D版恶魔城卡内虽有记忆电池，但无法在游戏中记录。这是何故？②原版GBA卡是否有以上情况？③听说GBA主机背部有一处可用小螺丝刀调亮度，这样自行调亮度，会给主机造成损害吗？④在正常使用的情况下，GBA可使用几年？(辽宁省葫芦岛市第一职业中专 张鹏)

①GBA的D版卡到底采用什么方式的记忆，我也说不好。如果您是小卡，有可能是和原装卡的记忆方式相同，即采用闪存。这时，一般不会出现记忆不能的情况。找地图上的红点即可。②所以多花些钱买原版，换来的是省心。③最好别乱动。④少说也得5年。

●龙哥，莎木2听说有BUG，你知道在什么地方吗？(网友Q)

听天师说，“电子游戏中央”里的OUT RUN有问题，玩过之后就退不出来了。当然那也许是机器光头老化问题，但程序本身似乎也——莎木官方页曾警告游戏与DC本体“不具合”了。盗版无妨。

HINT

根据平常每期的选票回馈量来看，各位中大奖的希望应远远大于各地“体育彩票”才对(笑)。应该说这次的奖品还是非常丰厚，连编辑看了之后也很眼馋呢！所以大家要多投票支持呀？又，各位投票时，无论选票样式为何，不要忘记将自己的游戏心得、游涯感想写上——“小字”没多少了，若无读者支持可就……大家快将心里话写出来吧！

龙哥：你好。

终于又忍不住给电软写信了。先问一问：“黑铁奖”寄到电玩榜处没错吧？我还等着中奖呢。

2001年第10期电软69页龙哥热线中写道：…前作的压缩方式是ADX，这次采用先进的AHX高密压缩…云云，对此我有些异议，不知是否正确。

印象中，ADX是CRI(还是CSK？)开发出的音频压缩技术，压缩比甚高(比同质量MP3高出不少)，从土星时代起就应用于游戏音频文件压缩，到了DC时代更是大行其道。因为是CRI的专利技术，所以在游戏开始前会有ADX的Logo出现。至于AHX，并无耳闻，我推测可能是CRI开发的新型音频压缩技术，因为A一般表示Audio。

说到这儿，顺便多说些ADX相关事宜吧。DC盗版碟虽有诸多害处，有一点还是好的：载体是CD-R或CD-ROM。如此一来，用计算机即可读取其中内容。再去网上找些ADX相关工具，即可轻松欣赏DC音乐。我曾载过一个Winamp的ADX插件和AFS解压程序。AFS为针对ADX的压缩、封装工具，每个AFS文件中均含数个ADX文件(对了，托WinCE的福，DC碟中的文件名与Win9X/me的文件名格式相同，因此只要在碟中找到*.ADX或*.AFS就找对了)，作用类似于WinZip。SEGA喜欢用AFS格式，其它公司多用ADX格式(其实就是CAPCOM)，比较怪的是NAMCO，不知道用什么格式，顺便提一句，BHCV的音乐就是在一个大的AFS文件中。

准备就绪后，可以直接用Winamp听碟上的ADX文件，AFS则要解压至硬盘后才行。我现在用计算机时一般就在光驱放一张SF3.3的盗版碟听BGM。

不过受容量限制，一些大游戏的音乐都被抽了声道，像De la JSR，居然只有99Kbps，22KHZ的质量，还是mono；而SF3.3则有396Kbps，44KHZ的Stereo。

此外，似乎还有GD-ROM驱动器和PC的连线、操作工具，可以直接用PC读取GD-ROM碟的所有内容。(以上资料在google上可以查到)

说回莎木。当时在PC上发现莎木一章。横须贺的碟中并无ADX或AFS文件，在玩儿的时候仔细揣摩，才知其背景音乐极为简单，想必可以随意解决。不禁为其动听程度叫绝。

随便聊聊。看“集中营”的日子知道不少旧事，却发现您(一定要用敬语)原来是老老前辈了，敬个礼。至于天师，此人太执着，想来与人的关系非极亲密即极疏远。对了，看到你们那儿人来人走，不知缺不缺人？

我是计算机专业大四(我们学校五年本科)学生，虽然游戏打得一般，一颗热心一杆笔还是有的，不知若是投奔电软，有戏没戏？我是认真的。

说到游戏，我非常欣赏De la JSR，甚至为了JSRF买XBOX的心都有。看过菜鸟通上JSR的攻略后，发现De La的故事庞大了很多，遗憾的是第二章第一关就把模拟杆转坏了，只好作罢。

本来还有想写的，想想前几封信都因为太长而杳无音讯，就此别过吧。 合肥

中国科技大学 郭飞/2001.9.28



←在中国上海取景，拍莎木2广告。


←讲解莎木2的压缩技术。


←为与会玩家签名……



●SEGA-AM2公司在日本召开的感谢活动“AM2 SUMMER FESTIVAL”吸引了许多玩家。AM2 SOUND UNIT现场演奏VF4主题曲和STAGE配乐。裕说，莎木2再不让莎花出现，玩家会大大失望，因此故事延至6章。四张碟压缩的资料极庞大，与前作相比，不仅技术进步，且资料格式也变化了。最后，铃木裕与刃武鹰的配音者萩原展开VF4现场对战(双机台)，铃木裕只用左手，将萩原打得落花流水，完全压胜，令在场的观众大开眼界……(现场记录，并无夸张)

和稀泥●将科普园地内容非专业化、大众化，一定要在态度上保持中立，和稀泥，调节各大派。（天津河西区宾西路 吕亮）/龙：将稀泥一和到底！
●你最喜欢的栏目：顶天立地的小字话。你最希望增设的栏目：编辑部的故事。/龙：这张选票夹在信中，因此未留地址和姓名。但这是一位至今仍玩 MD 和 FC 的玩家，自称——"我无权参与"填写 5 个游戏打榜，最爱幽游白书。
提示●上海浦东徐盛亮读者，请来电话报地址！（龙哥）

四川自贡蜀光中学李冬梦同学的一封信

天师：你好！第一次去信，不好意思……

我看电软有三年多，算不上老读者。我这人懒，少有写信，就连杂志的投票也是投一回隔几回的，但三年来每期杂志我是必读的，我非常高兴地目睹着杂志的每一点进步。

本人玩龄已超过十年，从 FC 玩过来的，怎么说也不算是"新手"了吧，我不是想和天师比游戏资历，我知道比不起。我十分钦佩天师广博的见识和十足的魄力。但最近看天师在杂志上猛赞梦美，狂贬 GT，便产生了一些想法。

大家评游戏时往往提及"游戏性"一词（天语："GAMEPLAY"，全世界玩家的命根子，美国人最为重视。理解游戏，我们还差得远。）。从字面意义上讲，游戏性指游戏所表现出的性质。一个好的游戏不一定要多大的投入，或者有多复杂，关键是它能给人带来多大乐趣。我至今仍常和朋友一起用 FC 玩《热血格斗》，不知天师有没有玩过？

我想最初人们愿意把这样一个高科技产品称为"电子游戏"，其原因就在于大家能在使用这种产品时感到快乐。不管这种游戏是怎样的形式，它的职能就是让人高兴，或者说，人们在玩游戏的过程中，应该是欢快的，或者感动的，发人深思的，至少是心情舒畅的。如果一个游戏让人玩到烦燥、叫苦连天，甚至是厌恶，那么它就违背了游戏的本质。



下面是一些我认为好玩的游戏：FC 热血格斗、大金刚、SONIC 系列，吉兰野望、牧场物语、游戏王、GT 系列、莎木、刀魂、疯的系列、FF5/8/9、梦幻之星网络版等。

我们这儿是一个偏僻小城，至今尚无 GBA 游戏卖，况且我还无力购买 GBA 及其软件，因此还未亲自体验其魅力，但第五期热线中龙哥说天师玩马里奥玩到"一见 GBA 就发呆"之境界，虽说有些夸张，但着实令人胆寒。按照山内大爷的说法，马里奥 A 应该是追求"纯游戏性"中的代表。不可否认，马里奥系列的操作性一向十分出色，但如果是这样一款"发呆"级难度的游戏，让广大玩家往返奔走其间，信心丧尽，纵然操作上打个 10，又有多少人能领会到其"纯游戏性"？或者干脆说，又有什么游戏性可言？

我也玩过天师十分推崇的骨头先生，的确很有挑战性，难度酷极，我费了九牛之虎之力才将其"打"穿。试问：一款让人费尽脑力、手力、憋一肚子气的游戏，有多少人能从中得到乐趣（自 × 狂除外）？我甚至认为像生物危机那样的恐怖 AVG 根本不应算作游戏——成天面对的都是让人头晕的谜题和恶心的生物，还要时不时地忍受创作者为我们精心设计的"意外惊喜"，这种东西顶多叫作"互动式精神刺激软件"。

也许我真的像天师说的那样不会玩梦美，近 20 小时下来成绩也不怎么样，也许因为我本身就反感这种纯粹追求驾驶难度和超高速度的做法。我十分佩服天师这种"吃苦"的精神，但游戏恰恰应该是一种娱乐形式。前几天有幸到朋友家试了一试 GT3，感觉很不错嘛！由于没玩多久，不感妄加评论，不过像 GT 这样能够驾驶各种各样的车体来感受它们之间的细微差别；能在考取驾照的过程中学会驾驶的技巧，让经过精心改装的爱车飞驰在赛道上，这不就是一种乐趣么？天师喜欢梦美不喜欢 GT 我没话说，但怎么能凭这一点就说梦美好而专业，GT 差而业余呢？我不喜欢生物危机，但我从没说过它差。再说，天师极力把这样一款游戏推荐给大家，实在有些"残酷"。

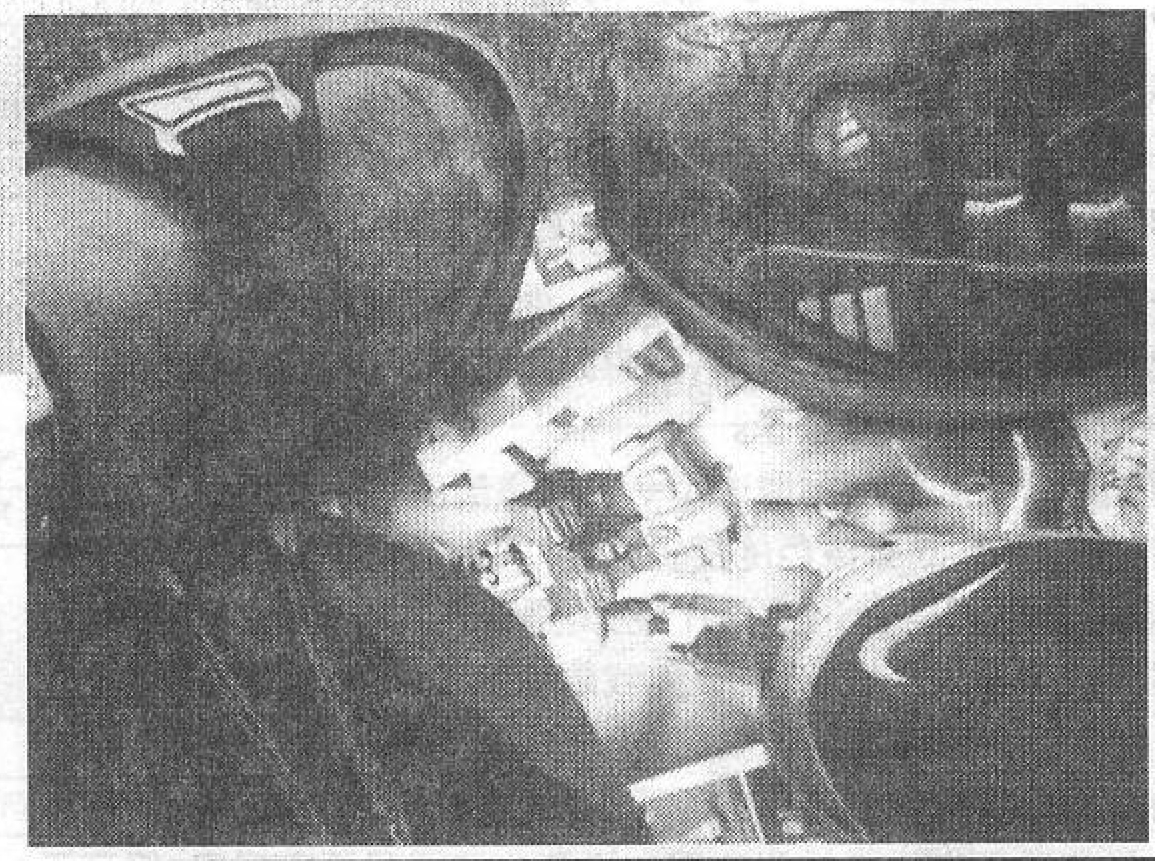
以前我有一个朋友住隔壁的，守规矩的他深信老师的"玩物丧志"论，对游戏瞥都不瞥一眼，后来我叫他一起玩了一会儿"口袋战士"，乐得他直蹦。这个例子就很好地映证了那句话：游戏是生活的调味剂。近来老有人评价游戏时 N 多个游戏没内涵。要我说，什么形式，什么内涵，通通都是废话！热血格斗这样的游戏有什么内涵？它就是好玩。好玩与否才是评定游戏的最高准则。

与此同时，有人把一些做"灌水 CG"的厂商（特别是某"产量型 RPG"厂商）贬得一文不值。我首先声明我绝非你们所谓"主流派"、"随大势"。虽然我也不赞同"灌水 CG"，但是不可否认，很大一部分人喜欢这东西，也就是说他们在这里面得到乐趣。就像好莱坞大片一样，都说没意思，就是有人看。游戏厂商为了混饭吃，不得不迎合市场；背道而驰，结果只能是举步维艰，SEGA 不就是很好的例证吗？天师你们这帮自称"真·玩家"的铁杆固然可以对这种毫无意义，脱离游戏本质的灌水 CG 嗤之以鼻，但像你那样一味地追求高分或某一记录的行为，我认为也是违背游戏宗旨的，不是吗？且不说 FF 是好是坏，可它的畅销是不争的事实。所以，从某种意义上说，这类游戏也是"代表了最广大玩家的意愿"，要不，世界上咋那么多人都喜欢这种游戏呢？

什么样的游戏，什么样的表现都不是重要的，好玩才是最重要的。天师你说呢？想法幼稚得很，还请天师指教。

祝天师越来越牛，杂志越来越牛！

（李冬梦/2001.8.12）



← 这是编辑部的一张经典照片，它讲述的是一段不堪回首的往事……（PHOTO BY 风林）





70亿日元打造

也许，从土星时期就已实施莎木计划，这次二代爆机后赠送的 SS 版"莎木"极秘映像，直看得人目瞪口呆。除了跳帧跳得厉害之外，SS 版的"大 3D"效果似乎很强的样子？其中最令人吃惊的是，莎木 2 的一些名场面竟也有出现。



玩的就是主机●CAP 官方页公布许多 BIO 战略发表会照片，令人感慨不已。三上最发人深省的一句话——"任天堂的游戏哲学，是我追求的目标"。编者听人说，许多玩家以前一提生 4，莫不面带敬色，因为那是 PS2 的"最大作、最得意作"。现在生 4 由 GC 独占，即遭"无派"者破口大骂。生化是个十马玩意。

莎木 2●香港人都是活雷锋。(北京昌平 张磊)/龙:雪村的歌,本部确保在国内属于"头一茬儿"的听众。街头有人唱时,我们都把这歌忘了。

山内老铺小坐记

TGS(秋),微软与世嘉实现战略同盟



↑神一般的比尔·盖茨先生与香山哲(SEGA COO)、铃木裕(AM2)、中裕司(SONIC)、小口久雄(HITMAKER)、中川力也(WOW)、新井瞬(SMILEBIT)肩并着肩。微软公司的精神是坚强的挑战精神,与PS起步时一样,硬件商与软件商站在同一条线上,那种久违了的"来一起加油吧"的感觉,令许多游戏制作者感到舒服。XBOX主机的游戏,有着只属于XBOX的气氛!……

一天傍晚,我和朋友逛过音像店,朋友提议到山内老铺吃点点心。我对膏药国一切素无好感,但想既然吃腻了中国的"狗不理"包子,换点口味也好,就同意了。

朋友领着我七弯八拐地进了一条偏僻胡同的一间门面。门面上方挂着一块老匾,书着褪色的漆金大字"山内天堂饼业"。店面很简陋,当街一张曲尺柜台,上面分门别类摆着好几种饼干;柜台后面,一个矮胖的中年人正埋头捏饼坯。我周遭瞧了一眼,没人招呼,正迟疑间,那中年人突然发现了我们,乐呵呵地嚷着"欢迎光临"跑过来。看着他急不可耐伸过来的泥手,我微微一笑,化外之民,到底不及我立国数千年之堂堂礼仪之邦。这笑让他局促不安起来,终至于讪讪缩手。落了座,我才注意到对面墙上挂着一张"只要高兴就好"的条幅。

他干咳几声,摇头晃脑的说:"今天的天气,哈哈哈……"老套!我懒得理他,伸头引颈只顾自己看饼干。他自讨了个没趣,只好"嘿嘿"的一直把它笑完。

"敝人公本冒,天堂饼业首席饼干师兼门市部经理。不知两位高姓?"

我毫不客气地打断他寒暄的企图,"你们这里有什么饼干?""有!"他转身拿来一个小巧的方盒子,"这是敝店新推出的方糖牌薄饼,128位封装,又小又薄,香脆可口,回味无穷。"我正艰难地咽下一嘴口水,他便递给了我一个。啊,这饼倒新鲜,中间多了一眼小孔,尺寸也要比市场上同类别的薄饼小一上圈。他解释说,这是他们独创的防盗防伪措施。至于这窟窿眼——

"为了吃的有趣啊,体现了我们'只要高兴就好'的天堂准则、山内信条。"索嘎,我点点头。

这饼不赖,色香俱全,就不知味道如何。我张口正要往嘴里送,马上被他夹手夺了回去。

"对不起,这只是个演示饼。要吃到正宗的香喷喷好吃看得见的天堂饼干,请买正式饼,每罐只需200元。天堂饼干,天堂乐趣!"我心里飞快地拨起了小九九。200块除以128个,化简得25/16。我的天!我虽不明具体得数,但直觉地倒抽了一口冷气,太贵了:中国的包子,这样的么?!——我偷瞥了朋友一眼,没有掏钱的意思。我涩声问,"有没有便宜点的?"

"我们还有64位封装的小麦饼。方方厚厚,工艺复杂,倍儿耐吃。每罐仅收80元。"我看到,这种方厚像卡匣的饼干装在一个精巧的流线型盒子里。

还太贵。有没有更便宜的?不知怎的,我开始有点心慌。

公本冒毫无所觉的卖力推销,"本店品种齐全,必有一款合您意。这是8位封装的红白玉米饼,16位封装的超级白面饼,个儿方正,口味复古,味道醇正——可惜停产了。还有简装8位、32位彩色迷你饼,砖头饼,夜光饼,均经本店特殊工艺烘焙,风味独特,趣味十足,因而大受欢迎。本国政府特意忠告市民,请勿在公共场所吃天堂迷你饼,以免引起哄抢。"

"价钱么,从35到68元不等……"他憨厚的神气终于狐疑起来,并且声明:因为我是友邦人士,所以特别优待,倘不然,还要贵!

摸摸干瘪的口袋,我忽而绝望而且不平起来。哼,要你来搔这杨柳情,若不是天不与便,我们——拔都元帅及其蒙高里安大军,早把你们给灭了——还看你能嘿!

我正盘算,内间忽然踱出一个老头儿,昂首阔视,傲慢不可方物。后面紧跟着一个白胖胖的年青人,点头哈腰,低声下气地说:

"敝社新近研发的几种饼干,请务必贴上方糖牌商标。拜托了。"

老头儿摇摇头,"你知道的,我们的顾客主要是小朋友。可你们的饼干太硬太粗,大人尚且不爱啃、啃不动,更不用说乳牙还没长全的小朋友了。爱莫能助啊。请回吧。"

"您应该看到,我们的饼干以价廉物美,在亚洲黄种人中享有盛名,长久以来一直作为联合国难民救济署唯一指定的救济专用粮,被誉为苦哈哈们的满汉全席。这帮狂热的羊牯,对扩大您的顾客群体和提高您的商业声誉,极具利用价值啊!况且,每卖掉一个饼,我们可以给您一半的回扣。您知道,要不是银行逼得紧……我们的让步已经够大了,不然,我们只好转行帮琐泥卖DVD了……"

好家伙!我赶忙质问公本冒,"怎么,你们店还卖假货?"公本冒红着脸小声澄清:"绝无此事。本店出售的饼干,均经本店授权,统一管理,统一烘烤,统一封装,质量绝对有保证。"

那边似乎终于谈妥了。白胖青年经过我们身边时,突然对我们礼貌的鞠躬说:"敝人哲山香。有机会请一定光顾濑贺太郎大饼专卖店。我们备有恼米和恼米吐大饼款待我们尊贵的客人。"我满头雾水地看着他走后,公本冒鄙夷地撇撇嘴,"这濑贺大饼株式会社穷疯了,到哪都像个讨饭的。——哦,这位是我们的老板山内负先生,自负的负!"

山内负恶狠狠地瞪了他一眼,目光忽然落在我手中的DVD上。我笑了笑,对他说:"这是在琐泥音像店买的,正好今晚消夜。"不可思议的一幕发生了。山内挥舞着拳头,跳着脚,歇斯底里地破口大骂:"这是鸦片、海洛因,是伪精神食粮!这市道人心,全叫他们给搞坏了。民以食为天,国以乐为本,只有我们的饼干,寓吃于乐,乐后吃饱……"

我看到,公本冒早已远远躲开,山内又被自己喷射的唾沫溅了眼睛。时不可失,机不再来,我快手摸了一盒饼干,脚底抹油,"桃之夭夭"。后面隐约传来"……只娜……小偷……"哈!老子拿儿子的,能算偷吗?!

我后来看"电软饼干",才知道这饼干原来中国"古已有之",后经唐朝鉴真和尚传至倭国。"一骑红尘妃子笑,无人知是大饼来",便是指的这东西;马(麻)将牌的"一饼",据考证也是以此为原形的。这些证据表明,早在一千多年前,勤劳智慧的中国人民便已发明创造了现在风靡世界的烧饼技术。就像中国足球虽至今未能打进世界杯(希望发稿时,中国队已经出线)(龙:我就是看完9月27日阿队输球才登这稿件),但并不妨碍中国人把足球的发明权栽在北宋人身上一样。可惜中国后来都失传了,徒然使不肖的后人"恨恨不已"而已。而且据说倭国饼干之所以好吃,是因为他们添加了罂粟壳的缘故,幸经大力查禁,利国利民,其功绩将不下于虎门销烟云焉。

这一切,让我更心安理得的享受起来。数天后,饼干吃完了,我又天天啃起了难咽的中国"狗不理"。(龙:文章较深。经编辑。)

(POWERED BY 玉林 YOYO)

梦美 2001●这个游戏怎么样,看电软的人都知道!(北京宣武广外车站西街 杨艺森)/龙:当我看过桂林读者的最新REPLAY之后才发现,与达人相比,本部"赛车狂"天语当真是幼稚的厉害。听说天语已改玩GT3了。不过老天语希望读者能为他的"火箭之旅"加加油、打打气……

闯关族的家

E-MAIL:supergamefans@sohu.com

●NGC首发3天30万，销量还算说的过去。由于游戏数量的缺乏，NGC的售价也是一落千丈，从3000元以上跌到2000以下，瞠目之余，也令风林欢喜不已，终于可以松松腰带抱回家了！



●来自河北沧州的王楠玩友（超级史克威尔铁杆），风林对《最终幻想》电影的看法与你截然相反。正如你所说：如果该片票房不错的话，人们就不会批评了。不过为什么该片票房不好呢？我想，症结就在这里吧……

●江苏常熟苏子宠读者强烈要求风林赠于其DC一台，用来玩“光明力量”续作。幸得SONICTEAM已经加入NGC，如果“光明”续作肯出的话，应该是NGC没跑了。当然，送你NGC是肯定没戏喽：）……

●河北的大傻朋友以及所有DC电源错插而导致白烟升天的朋友请注意，这种情况发生以后应该让爱机静休2小时，待白烟散去，糊味消失，再打开试机，应该可以再度运行。烧掉的仅是保险，没有大碍，不妨事。请尽情享受，而不必到游戏店检修。更换零件仅需5元搞定，如不换也可以照常运转不误，但是连接VGA可能会出现画面不稳的情况出现。请权衡。

●广东的全炜读者来信指出GB中文卡带问题多，并提醒广大玩家一定要注意记录问题。在这里风林也要说两句，由于中文GB卡并非是经过任天堂授权出版的游戏，所以在质量上很难保证，请有意购买中文GB游戏的玩家三思而行。

●风林每天看玩友的来信，发现信末尾读者大人都不忘加段祝福（或嘱咐），如：祝风林越来越帅、祝风林越来越能干等。看得风林心里甜的很，也十分感谢大家对风林的关心。而浙江的赵欢玩友来信最后留下一句——祝风林越来越多罗！这……风林仔细端详，还是没有搞懂……#*%¥

●最近许多玩友来信谈及进入WTO以后会不会对我国游戏市场有什么影响。风林个人认为不会有什么变化。毕竟游戏机在我国还没有正规军，而且水货主导市场的形势也不会就此改变。不过加入WTO后，我国经济会增长得更为迅速，国民人均收入提高，相信有慧眼的厂商迟早会在大陆发售从正规渠道进口的主机的。一切都只是时间问题……



●越来越多的玩家果断的购买了GBA，并来信表达了自己对GBA的看法。现时GBA单机价600出头，有更换主机打算的朋友实在不应错过。这个价格已经是相当合适了。

●再次提醒有意与风林联系的读者朋友，本栏目信箱仅接受有关本栏目的投稿、来信，其他栏目内容请与该栏目责编联系或发到目录页信箱。



●风林的“贫穷史”在编辑部中传为佳话，生活上常常是吃了上顿没下顿，为买主机而节衣缩食。尽管家中供奉了不少主机，但是大部分已经尘封。不过，最近从SP处“造”得一盘8M的SFC“街霸2”卡带，插在风林视为珍藏的日版主机上突然有一种阔别已久的感觉，还是卡带最好啊！

●国庆放假7天，疲惫的身心总算得以缓解，期间收到的读者来信也抽工夫好好整理了一下。出乎风林意料的是，有许多读者都表示希望恢复《风林日记》，实在感到欣慰。不过目前风林处于“有心无力”状，还望大家能够谅解。

●风林对广大读者来信提出的意见进行了总结。从来信中看，大家对杂志目前的现状有很多看法。风林希望明年的《电软》能够给大家一个崭新的面貌。并且从今年年底的“大放血”抽奖活动起，我们希望能够给大家更多的惊喜。

●希望，本期的家您能满意……

家人语录

■从我买了GBA的那天起，我可以挺起胸来“横”着走了（因为GBA是横着的）。（风：横着走做起来很难啊……如果是可以横竖玩的WS又应该怎么走呢？好头痛的事呢，还请评读者指教）

——广东 谭学清

■玩了生3后，经常梦到丧尸……（风：真羡慕你，风林为了能够在梦中体验“危机”，还特意画了幅丧尸挂在床头，但是到现在也没梦到……）

——安徽 周佳硕

■风林，PS真的被淘汰了吗？近日班中同学整日叫嚣电脑为全能平台（他连GBA的模拟器都玩！）并对我尊为神物的PS2嗤之以鼻……（风：PS的确被淘汰了，游戏方面虽然还有一定数量，但可以说几乎没有值得人们为之掏腰包的作品推出，而国外方面也基本进入了PS2时代。不过，这并不意味着在我国PS也是过时的主机，PS上丰富的软件数量可以满足很多玩家的需要。另，模拟器是个好东西，但是从厂商的角度讲，模拟器如果再这样“畸形”发展的话，也许将会成为扼杀今后家用机市场的罪魁。模拟器始终是一把双刃剑，他的命运取决于持剑的人）

——无锡 方正

■风林，希望增设一个“玩家最喜欢的游戏人物”排行榜！（风：这恐怕很难，由于页码有限，加上每期都收录大量海外权威排行，所以综合来看，我们还是以实用、权威为目标）

——江苏 马鹏

■能否在排行榜中加入一个“中国玩家期待游戏排行榜”？（风：这个想法风林早就有过，但是很显然，能够上榜的游戏一定是那些日本的重量级大作，而且我们没有本土的产品，这样一来与日本的期待榜也不可能有大差别，可看性也不会很大）

——西安 李琦

■我买到9月《电软》之后，见封面上“内有FF X小说攻略”之类，大喜过望，回家看时却发现已不知何去何从了，泪如泉涌……（风：……同情，希望读者大人在购买杂志的时候一定要检查杂志所带的别册以及选票，如果发现丢失一定要及时找书店老板更换）

——江苏 周琦琦

■《电软》错别字太多，让人看着难受，呕吐！（风：风林在玩“莎木2”时，因VGA画面过艳，并且没有打开灯，再加上游戏中出现俺游戏生涯中罕见的迷路现象，而最终导致头晕、恶心等不良反映……在此提醒广大玩家晚上玩游戏一定要开灯啊！杂志错别字问题欢迎读者大人来信挑刺，就先从“家”开始吧）

——山东 朱星宇

◆回家的感觉就在那不远的前方，古老的游戏有多久不曾痛快打，我在岁月里改变了模样，心中的思念还是相同的地方……

闯关族的家

我是贵刊的老读者，在这里我想说一下投票的问题，有三种观点：①大多数读者为了中奖而投票；②少数读者为自己心爱的游戏而投票；③绝大多数读者为中奖又为心爱的游戏而投票。

这三个观点要我选择，我选3(笑)，中奖是靠运气的，我举个例子，如贵刊1个月共收到5000张选票，那么一个人投一张票的中奖率为1/5000，就像大海捞针。风林你也说过，如果中奖是那么容易的话，相信风林也早拥有500万大钞了。在此再向各位读者说一句：中奖是要凭运气的。

——广西合浦　叶健

是啊，要不做为半铁杆彩民的风林怎么总是中不到500万呢？(笑)但反过来说，不试试又怎么知道不会中呢？本次黑铁奖、白银奖、至高至尊奖以及美年达中国电玩榜半年奖的奖品丰厚，种类繁多，中奖概率极高。作为只能旁观而不能参与的众小编来说，实在是羡慕大家啊。

风林，我觉得杂志有时候抓不住最新游戏的动向。一些各方面都非常好的游戏不介绍，却不知从哪找来个“滥竽充数”的游戏大为宣传……

——辽宁　飞弟

一些重要游戏我们都会以彩页做介绍，黑白页中可能会显得少一些。今后我们会注意这方面，争取做到面面俱到，为读者全面捕捉最快的游戏动态。

我是来自煤海之乡的一位玩友，也是《电软》的老读者了，由于我们这里还比较闭塞，什么消息也不知道，只有《电软》是我唯一的朋友。第十期的文章真是相当好看，如王骏生同志写的《任天堂的剑》简直是古龙大师的手笔，还有家都很好！不过我对上期北京罗剑锋读者的批评有不同的看法。我认为风林你在括号里的发言不是太多了，是太少了！望风林多向崔永元学习，要有自己的风格。

——山西蒋来福

谢谢蒋读者给小编们的鼓励，以及对风林的建议。至于学习崔永元，风林恐有不及，不过实话实说就是我份内的事了！

一直以来，我就认定游戏也是一种文化，每当被别人驳斥时，我总是淡淡的苦笑而已。游戏虽然很好，但家里人都不支持，社会也不赞成青少年玩游戏。希望风林能够在杂志中进行一些对此问题的讨论，也把游戏的好处和正确对待游戏的态度登出来，好能使更多朋友加入闯关族的队伍中来。另外，我想说：该加的加、该删的删、该听的听、该留的留。其他要我说还有什么，就是一句话：加彩页、加内容，多几块人民币不碍事！

——上海　孙卓

孙读者将如此大任寄于风林身上实在……我想，今后的杂志一定会组织玩家讨论这些问题的。

风林，我是江苏沛县的玩友。说起来有点惭愧，我只有一部PS、一部DC和一台使用了7年之久的14寸黑白电视，别看这几件破玩意儿，可却带给了我和朋友们无限的快乐。PS、DC在你们北京也许算不上什么，可是在我们这里就成了“稀世珍宝”。PS在我们县城里是没有卖的，因为价格高，更别说DC了，我们这里的孩子除了玩那几台国产的街机外就是“小霸王”，16位机都很少见。

电子游戏在某些大人眼里是“小孩子玩的、幼稚”，那是因为他们没有认真的接触过，再者就是游戏画面粗糙、简单。在我家方圆2、30里路就我有PS，别人连听都没听说过。我的PS有个毛病，就是一到冬天就出现画面上下跳动的现象，开机一会儿便死机了。但是到了夏天却没有任何问题，真是难以理解。

——江苏　吴召强

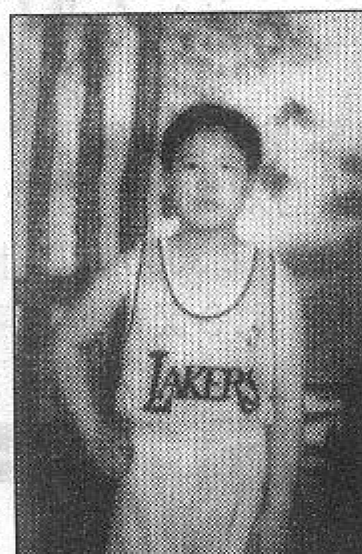
吴读者的这封信写得挺长，风林压缩了一些，不过吴读者想表达的意思我想大家都能够理解了。现在我国的游戏市场的情形就是这样的，在许多地方8位机还是主流，这是不能回避的现实。其实，不要说偏远地区，就算是大城市，也并非是人人都消费得起，实际的情况与我们理想的市场环境还有很大的差距。我想，这并不是一句“我玩到PS2了”就可以抹杀了的。游戏机市场的发展面临很多阻力与困难，庆幸的是我们知道问题的所在并想极力的改变，而不是不负责任的推卸与不能勇于面对的逃避。WTO进入在即，我国的经济必然会以不可阻挡的势头迅猛发展。希望，在人们生活水平提高的同时也能够为电子游戏——这样一项高级娱乐活动还以本来的面貌，以正其名。

那时，才是值得我们高兴、欢呼的时刻，而不是现在一部分人因玩到了高档主机就大喊：我们不落后！尽管我们有这样的心力，但还是要面对实际……



←应该说，SNK对二维格斗的理解是天才的。有可能成为DC上最后一款SNK游戏的『饿狼传说～狼之印记』，实在是不能错过的『绝』作，强烈推荐给热爱格斗的玩家。

《电软》发展的这些年来，一直是受众多游戏迷所瞩目的。由一本“小册子”，发展到现在的权威软件，其中所走过的路是铺在大多数人的冷嘲热讽上的，其中的艰辛，无法用语言表达出来的。现在好了，杂志办的越来越好，玩的游戏越来越多，在国内众多游戏杂志中只有《电软》值得我们翘大拇指，但是，世界上没有完美无缺的东西，《电软》的不是，主要体现在彩页，页数太少，对大作(例如FF10)报道的不够，FF电影版更是少的可怜，彩页应该再加二十页，以满足广大玩友的需求。贵刊赠送小册子应该值得表扬，不过我总觉得应该再附送一些别的东西，例如光盘之类的。另外，贵刊要在现有内容的基础上再增加一个栏目《玩友星空》就是抽出一页彩纸专门刊登众多玩友的档案，地址、头像，最喜欢的游戏等。以便我们互相联系探论！



←郭读者酷照一张！

——吉林　郭旭

这是我第N次写信给贵栏目了(1≤N≤5)，以前写的没把它当作节省草纸给冲掉吧(在上厕所时正巧没有纸时)，这次希望您能把这次的内容登出来(或者回信)。否则，我将亲自驾驶“波音－709”撞毁《电软》杂志社?!(万分激动)

1.广告固然要，但必须精而少，控制在5－10页；2.黑白数加至100页，彩页加至20页。最好明年春节更换一下纸质(黑白页)难道真要50年不变？价格定在九元左右(达成以上2点，销量必增)；3.《傻子日记》和《风林日记》为什么不见了？4.闯关族访谈录真的不错，继续办下去。

最后是我的遗望：请帮我中一次奖(什么奖都可以)。我快不行了(0.1秒后，啊——?!)

——广西　何力

什么，在家里搞“恐怖主义”这一套？？汗……明年的《电软》是否会有变化还不好说，不过风林希望大家能够关注下期的“家”，杂志的一举一动风林都将为您做详细的报道(笑)。“傻子日记”暂时不会推出，不过并不是“离家出走”，而“风林日记”是否复出则有待观察，目前风林还没有什么打算……“访谈录”起步不顺，风林想给大家找些轻松的话题谈谈，当然这都需要大家的参与。最后，何读者的遗愿我是不能答应的，不过风林决定以个人名义给您颁发一个特别“鼓励”奖，只要您不驾驶飞机就行……

我是从99年才开始买电软的，直到现在才写信，我对闯家这个栏目非常的喜爱，特别是你接管了之后(这不是

闯关族的家

◆天下一家

风林：你好！又是里脊，打扰了！

万恶的高考已经过去，料想成绩也还算说得过去，因而本可以如先前所愿，名正言顺地玩一个暑假，结果，有了玩的时间，有了玩的理由，却没了玩的心情。游戏是用来消遣的，用来调剂一下沉闷的生活，如今，游戏成了这沉闷生活的主角，因而倒不觉快乐。于是我便出去与朋友打牌，不知风林玩牌不？

其实快乐是要与人分享的，但几乎所有的大作都标明“一人玩”，我我我我……梦想中的双人RPG不知何时才会推出。我一好友也感觉玩游戏沉闷，却将罪过推给主机，欲“升级”，弄台DC玩玩，我不否认新鲜感些许能带来些笑声，但不知那是否算得上是真正的快乐！我们能成为朋友，游戏功不可没，游戏的确是交友的一个良好的契机，但假若游戏成了维系友情的唯一纽带，那便真的是有够悲哀的了，还好，我们不是。

说起真正让我感动的游戏有三个，《风之克罗诺亚》、《穿越时空》和《铃木爆发》。前两个主题是一致的，一场梦幻经历，当克罗诺亚要回到原来的世界，并忘记所发生的一切，我都要哭了，还好，伟大的NAMCO，神圣的NAMCO从来不会让玩家失望，当初我还不明白给记录起名字用意何在，当片尾看到自己的名字出现在童话书的封面上时，心中涌出的无限温馨驱散了眼泪，温暖取代了悲伤。而史克威尔就不行了，当最后男女主角幸福地在一起甚于孤独地站在十字街口，那种淡淡地忧伤的感觉成了永恒。它迫使我思考：游戏（前加一“好”字）如张艺谋的电影，一切都是假的，除了带给我们的感情。而传达感情准确到位的游戏便是《铃木爆发》，爽快，单纯又有点单细胞的铃木，不急不徐地给我们看她的忧郁，坚毅热情和淘气，最后，伊藤的心被打开了，铃木的心也开了，我们的心也被打开了，真不知道这种有深度的创意有乐趣的游戏为什么不卖座。天师说：游戏要用心去体会，一点儿没错……

《电软》每月一本，且出的又慢又少，若不第一时间入手，恐怕便遗憾终生了（风林小声说：别忙，还有合订。我怒：滚，别跟我提合订，看见它我心里就不平衡）倘若换成别的刊物，恐怕早就怨声载道了。目前市面上的游戏杂志多·乱·杂，我倒不认为会给《电软》带来多少压力。《电软》是有深度，有个性，有追求，有精神的刊物，纵观同类刊物，所缺的便是《电软》那一句“爱科学，玩物不丧志”。众编一定要将此精神贯彻到底才行。

胡言乱语写了太多，也占用了你太多时间，就此止笔！

——里脊

能够在茫茫游海中找到一款自己真爱的游戏，这实在是值得恭喜的事。里脊朋友就是这样。不过风林始终认为，在街机厅中更能体会到双人游戏的乐趣。当然，今后家用机将以网络游戏为主力，多人同乐不再是梦想，比如“生化危机”，如果能够多人参与岂不……另外，有所失落的玩家不妨看看右边的任天郎朋友，也许就能解开这个莫名的“心结”。

深夜，一起来听听伍思凯的《分享》……

在拍马屁）。因为闯前改版后变得比以前更好看了，我发现风林也很善于创新，所以我对你从冷漠、到喜欢、到热爱、再到崇拜，（别吐！）但缺点还是有的：1、版面太少，不奈看。2. 字太小，费眼，说到这儿，我今天被家人强制带到医院验光，左眼150，右眼75，（我可不是用一只眼看书啊），而看你在上期家中说你双眼1.5，请你在本期家中说出你护眼的秘密，万分感谢（另外，风林你在这两期登出的照片好可爱呀，有点像樱木！）

今年我上初三，就要考高中了，所以接触游戏的机会极少，只能看看《电软》，所以请扩大版面。前两天在同学家中看到了一本别的游戏杂志，是全彩的，但发现其全是图，还是电软看着实在，尽管是黑白的，我对电软有以下建议：1、内容增加，变为全彩，合理价10～12元，定期送海报等。2、攻略、研究所应把一部分放在《菜鸟通》上，这样其他栏目版面就可扩大。3、应提高图片印刷的清晰度。

我准备考上高中后买台主机，但PS2和NGC让我左右为难，其实我也就是想玩MGS2和BIO，所以请多刊登一些比较PS2和NGC的文章。至于XBOX，我和玩友谈起它时只认为它性能强大，游戏并不一定好玩。请风林给点建议。

小诗一首敬上：

中考即将来到，精神格外疲劳。
没有游戏来搞，心中真是烦恼。
睡前无暇洗澡，还是看电软好。
越看头越想倒，睡前忘记定表。
次日艳阳高照，方知早已迟到。

——河南郑州　桑田

桑读者字写得不错，说的也一下点中了俺的软肋！（笑）版面少是没办法啊，家在编读类栏目中的页码已经算多，再加页主编可会把我死啦死啦地～～（又笑），而字小主要是因为风林希望能够多登一些来信，并能够给大家更多的“信息量”，更耐看吧……不过说到护眼，风林还真没什么好的方法传授，风林个人也不知道为什么一直视力不减，且大有愈玩愈好之势，这方面有待医学界的研究……至于购买主机的问题，风林就实在帮不上忙了，通常风林是着急且特别想玩某部游戏，才会下决心购买主机的……本期GAMEBAR栏目刊登了有关XBOX的内容，你不妨看看。

记得某期“闯关族的家”有位读者说《电软》的价格太麻烦了，不过“8.4元”的真正意思我终于知道了！！

即：8.4元的月刊，8角钱的邮票用作明信片，以及8角钱给“闯关族的家”写信，整十元……想的好，想的好。

——湖北十堰　JUSTINE

天哪！这么精密的计划竟然被这位来自湖北的朋友破解了！！笑……



——游戏找到了感觉？？？

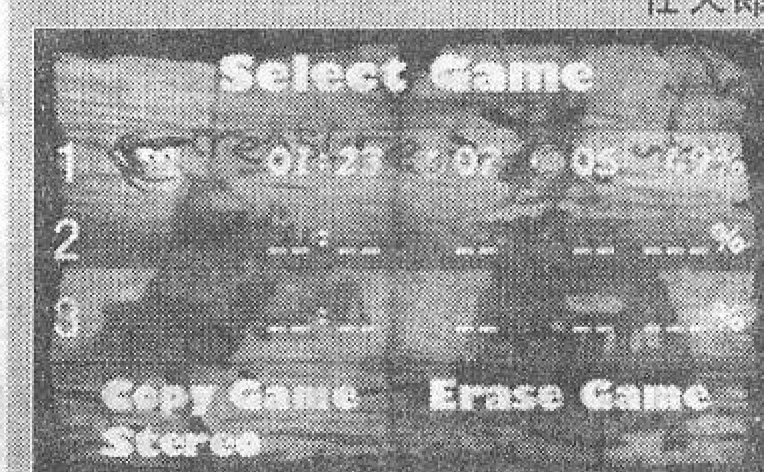
下面一张就是我《超级大金刚2》的通关记录（中途不记录），其实我的最快通关时间比这快两分钟（当时没截图）。我理论上估计最快应可在1:15左右通关。

我一开始就爱上了这个游戏。那种轻松畅快，诙谐幽默的感觉，以及难度和游戏性上的把握使我真正认识到任天堂在动作游戏上的造诣是如此高深。

打《大金刚》系列要想快速通关：1. 必须在游戏前进和跳跃中按住Y键加速；2. 遇到障碍物要在跑动中清除或干脆避开；3. 那些动物交通工具也可大大加快你的速度，要适当加以利用；4. 游戏关卡上的设计处处体现了节奏感，只要把握得好，过关就显得非常轻松了；5. 游戏中有些可以一炮达到关底的B桶，不妨找找。

以上就是我攻关中的一点想法和心得。我的1、3代也可在1:30内通关，可惜都未达到100%的完成度，希望能打100%者能与我共同交流经验，我的E－mail：zelda-link@263.net

——任天郎



风：还记得以前玩游戏玩到对游戏的流程倒背如流吗？也不知是从什么时候开始，便没有了这种肯下苦工夫钻研一款游戏直到玩弄于掌股的劲头。

一直搞不懂，这到底是一种什么样的精神，暂且称其为“玩家精神”吧？而这种精神难道真的失去以后再也找不回吗？从模糊的印象中残存着淡淡的记忆，好象我也曾执着过……



大话电软



作者/福治

事情起因：《电软》内容越来越少，广告越来越多，游戏迷要求《电软》给出解释的呼声越来越大。

以下游戏迷简称“Y”，《电软》简称“D”

Y：我们大家立刻谈谈《电软》内容问题吧！

D：我刚刚睡醒，经过外面无所事事，就顺便进来看看热闹的。你突然跟我提到《电软》的事……我牙齿还没刷呢！

事后发现是D搞错了，D这几天开始出现斗鸡眼，声音也突然变尖……

二次会议开始，Y一言不发。

D：你想要《电软》内容更多，广告更少啊？你要是想的话你就说嘛，你不说我怎么知道你想要呢，虽然你很有诚意地看着我，可是你还是得跟我说你想要的。你真的想要吗？你不是真的想要吧？难道你真的想要吗？……（急救医生被紧急招入会场）



Y：《电软》改版的想法在你心中是不是一个惊叹号，还是一个句号，你脑袋里是不是充满了问号？

D：《电软》改版只不过是我们混饭吃的一个口号！我以前说过一个谎话骗所有游戏迷，现在只不过心里有点内疚而已。我越来越讨厌《电软》改版了！我明天就解散《电软》编辑部，你想怎样嘛！

Y：有一天当你发觉你不得不兑现一个你讨厌的口号，这才是最要命的！

D：可是我怎么会兑现一个我讨厌的口号呢？请你给我一个理由好不好？拜托！

Y：《电软》改版需要理由吗？

D：不需要吗？

Y：需要吗？

D：不需要吗？

Y：需要吗？

D：不需要吗？



Y：哎，我是跟你研究研究么，干嘛那么认真呢？需要吗？

面对Y的要求，D不屑一顾，甚至还嚼起了口香糖。

D：（得意地哼）吹个球，吹个大气球。

Y：你知不知道什么是铛铛铛铛铛铛？

D：什么铛铛铛铛铛铛？

Y：铛铛铛铛就是（唱）——

Only you——！还不肯理睬我；

Only you——！让我恨却不舍；

Only you 能解救我，叫《电软》内容更丰富，广告无影无踪。

你泡泡能吹最大，就是 Only you——

D：哎……

Only you……！别怪我太嘀咕；

为了心中《电软》，别怕死别颤抖；

背黑锅我来，送死你去，拼全力为众生！

牺牲也值得，南无阿弥陀佛！

D：我真的不行啊，我跟你说……

Y：On—On—！





D：On 你个头啊，你有完没完啊！（一拳将Y打倒）我已经说过我不行了，你还要 On—On—！On—On—！完全不理人家受得了受不了，你再 On 我一刀捅死你。

Y：你尽管捅死我吧，生又何哀，死又何苦，等你明白了舍生取义，你自然会回来跟我唱这首歌的！

D：等等，以前我们的关系不是一直很好吗？

D被数十万名以上的Y群殴。会场气氛很紧张，Y准备抗议闹事，公安反应强烈。

D立刻准备离开会场。Y连忙发言。

Y：喂喂喂！大家不要生气，生气会犯嗔戒的！（转身对所有Y），你们也太调皮了，我跟你们说过叫你们不要乱扔东西，你怎么又……你看我还没说完，你们又把臭鸡蛋给扔了！鸡蛋是营养品，把它扔掉会污染环境，要是砸到小朋友怎么办？就算砸不到小朋友砸到那些花花草草也是不对的！

D：我要打个电话。（拨公安局，大喊）小心啊！Y闹事了，快来救命啊！

Y：喔——！熟归熟，你这样乱讲话，我一样可以告你毁谤！

会议时间就要到了，双方仍未达成一致。

旁观者甲：这两伙人站在上面已经三天三夜没下来了。

旁观者乙：两口子吵架吧……

Y：看来我们不应该来！

D：现在才知道太晚了！

Y：人们继续支持《电软》行不行？

D：我不要虚言假语！要的话留下你的人！

Y：那样只是得到我们的肉体，并不能得到我们的灵魂，我们不会有结果的。你让我们走吧！

Y离去……

后来《电软》回忆录中有这么一段话：曾经有一群真诚的Y在我面前，我没有珍惜，等我失去的时候才后悔莫及，人世间最痛苦的事莫过于此。如果上天能够给我一个再来一次的机会，我会对所有Y说三个字——你们好。如果可以给这群真诚的游戏迷加一个期限的话，我希望是——**一万年！！！**

闯关族访谈录

本期风林千里迢迢从湖北宜昌请来了两位任天堂迷，让他们来谈谈对 NGC 前途的看法。虽然这次聊天短了一些，但是我们与读者的心却一直系在一起。今后家的内容将有大家来决定，请大家多多提出宝贵意见。争取使栏目更加丰富多彩。

●本期佳宾：任天郎、熊和

——任天堂新主机 NGC 终于发售了，不过首发并没有将任天堂“辛辛苦苦”准备的 40 万部主机消化掉，这其中原因何在呢？

熊和：首发软件缺乏挑梁大作及后续软件部队不利都是其中原因。当然大家对这个问题都是很清楚的，我就不罗嗦了。

——从长远来看，你们觉得 NGC 能够成为中国玩家的宠爱吗？

任天郎：这就要看 NGC 在日本市场的表现了，只要在日本市场获胜，自然就会成为中国玩家的新宠。（其实不仅是电玩，只要是青少年流行文化，我们都是被鬼子们牵着鼻子走的）

熊和：这个嘛，我可不想当第二个诺查丹玛斯（大笑）

——从目前 GBA 在中国的发展态势，可以明显感觉到 GBA 的普及将只是迟早的事，那么 GBA 的持续热销对 NGC 在中国的销路有没有帮助呢？

任天郎：肯定会的，用 NGC 和 GBA 玩着同一个游戏，这本身都让人觉得非常有趣，呵呵，我反正是禁不住这等诱惑的。

熊和：这个“连接”的潜力是无可估量的。谁知道 nintendo 能否创造出《口袋妖怪》那样的奇迹呢？

——下面该问些个人问题了（笑）……两位平时都喜欢玩什么游戏？

任天郎：除了战略游戏和足球游戏基本上都喜欢玩，比较擅长动作类（大金刚），还经常和熊和君一起合作玩“反恐”。

熊和：还用问……

——两位还有什么其他爱好吗？

熊和：goal keeper 是我的场上位置（笑）。

任天郎：还喜欢看电影，以后想考电影美工。



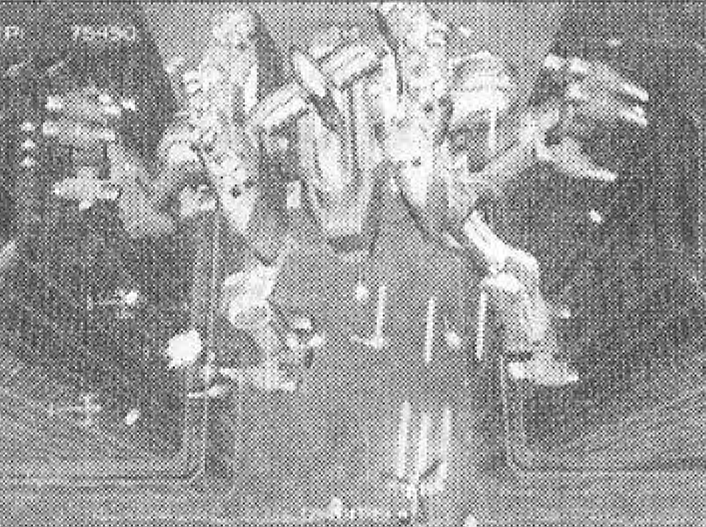
↑没感觉？？

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

零式枪手 2(ZERO GUNNER 2)

机种 DC 厂商 彩京 类型 STG 媒体 GD-ROM



彩京真够意思，把这款游戏移植在了 DC 上。

我一直很喜欢彩京的射击，以前在街机厅与别人都打 ACT 或格斗，只有我总往射击游戏里扔钱。买了土星后，就更是彻夜不眠练习各种彩京游戏，可练来练去还是一只菜鸟，我以前没在街机上玩过这款游戏的一代，一直以为是个 3D 的射击游戏，没想到它又是一款 2D 的游戏。不过这样也好，毕竟彩京最擅长的还是 2D。

感觉上这款游戏与《1945・2》有些相似，都拥有非常强大的副枪攻击，不过《零》取消了"保险"，而副武器的能量槽需要吃打敌机后出现的宝石，要想吃到更多的宝石，可以在打完一部分敌机后停止射击，这样宝石会自动被吸过来，这样总比自己冲上去吃强多了。另外，还有一些人身上的宝石会越来越多，晚些消灭它们会有更多的宝石可吃。

本作的一大卖点就是它的攻击方法，射击的时候可以变换各种角度，可以转着圈打。不过一开始玩会有些不适应，大家不妨调低难度适应一下 A 键和 B 键的组合使用。而后，当你准确的调转枪口，一举歼灭 Boss 的时候，就会了解到它的魅力了。

游戏中可供选择的只有三架武装直升机，柯曼奇副枪增长奇快，可是他的攻击力实在不敢恭维，阿帕奇副枪和主炮的攻击力最强，尤其是副枪威力惊人，不过增长的太慢，我想只有高手才玩的转吧，最后一架俄国飞机拥有较强的攻击力和较快的增长速度，非常适合初学者使用。

最后要说的是本作的回放设定，相信很多玩家都对无法保存自己经典的射击过程而遗憾，这下好了，想存就存。方便了大家的交流，这样很快就会出现更多的高手。

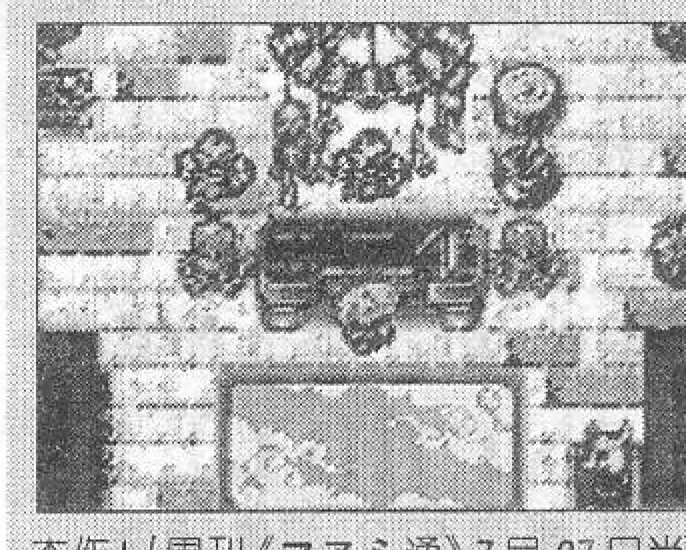
最后，希望 CAVE 公司也能发发慈悲，把怒首领蜂 2 移植级 DC。

——北京 谢樹

角　色：——	操作性：9
画　面：8	创　意：9
音　乐：7	移植度：10
情　节：——	总评价：8.6
游戏时间：6 小时	

不思议的迷宫 风来的西林 GB2～沙漠的魔城

机种 GB 厂商 CHUNSOFT 类型 A・RPG 媒体 卡带



让无数西林迷翘首企盼的本作终于在火红的 7 月震撼发售了，由天才制作人中村光一领导的 CHUNSOFT 所推出的游戏无一不是精品，今作动用了 32M 的超大容量，以更丰富的迷宫设计和更完美的系统呈现在大家面前，堪称不思议迷宫系列史上的最高杰作！(周刊《ファミ通》7 月 27 日当期对该游戏的评分，以 38 点的极好成绩步入白金殿堂，让无数游戏为之汗颜！

今作的一大卖点是新设定的"风来救助队"通讯系统，玩家在迷宫内由于各种原因被打倒后，若想"修复"已逝去的记录，便要先选择等待救助状态，然后通过通讯线让朋友到你倒下的阶层进行救助，救助完成即可拥有已失去的全部道具且可继续在该层开始冒险。就算没有通讯线也不要紧，CHUNSOFT 已做了体贴玩家的设计，利用咒文一样可以实现，更让人振奋的是，利用咒文不仅可跟近在咫尺的朋友进行通讯，也可跟远在千里之外的朋友通讯，单凭这点便已令人称道。自 8 月 13 日开始 CHUNSOFT 与《ファミ通》合作举办的"真夏の助け合い运动"，便充分利用了风来救助队的咒文通讯系统，让全日本的风来人都能互相救助以增强攻关乐趣，不仅拉近了玩家们的距离，更将游戏的销售进一步推向高潮。

今作的另一大卖点便是爆机后出现的 4 个特色迷宫，除了トンファンの穴和天下一ワナ道会这 2 个迷宫的设计源自当年的 SFC 版，另 2 个迷宫壶の洞窟和煅冶屋のかまど均是原创特色迷宫，任一迷宫的设计均体现出 CHUNSOFT 深厚的制作功力，使玩家每次游玩都能从中学会不少新技巧，从而体会到新的乐趣，这正是其他庸俗游戏所缺乏的(通病)。说到游戏性和耐玩度，相信 CHUNSOFT 的风来西林系列是将其平衡性控制得最好最成功的。

回顾《风来西林》的系列作，无一不是在任天堂的主机上推出，这正说明了 CHUNSOFT 与任天堂亲密的战略伙伴关系。不久前 CHUNSOFT 与任天堂签下契约，《风来西林》的续作只会在 NGC 或 GBA 上推出，所以喜爱风来西林系列的玩家注定要投入任天堂的怀抱，不过，依 CHUNSOFT 一向慢工出细活的精品设计理念，大家要想玩到续作起码要等 2 年多，祈祷吧！

——曾宪洋

角　色：9	操作性：9
画　面：8	创　意：10
音　乐：7	移植度：——
情　节：8	总评价：9.5
游戏时间：至少 300 小时以上	

莎木Ⅱ(SHENMUE Ⅱ)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 FREE 媒体 GD－ROM×4

大师的“莎木”第二作，二章至六章收录。

无论是画面、剧情还是系统、可玩性，二皆比一大幅强化。而BGM则大体持平，未见特别动听的部分，感觉“电子游戏中央”的还不错（相比之下，前作凉找同学借哈雷救望时，手指按动门铃的瞬间响起的美妙旋律，似乎更令人难忘）。

由于游戏过大，这里只能分类简述一番，遗漏之处，还望读者海涵。

画面。背景的风格果然变为“油画式”，经高密压缩，贴图量绝对加倍，材质更为逼真，VGA输出时（请至少使用17寸），整体上发色变亮了，有欠柔和。但前作出现的锯齿、马赛克（主要集中在天空）被抑制。造型方面，重要角色刻画尚佳，限于硬件性能，普通角色就不很“饱满”了。（笑）

剧情。由于是紧凑式的铺陈，感觉不慢，二代讲述凉追到香港，探寻“朱干达”的秘密并与莎花邂逅的故事，伏笔之处甚多，且与前作联系紧密，其中感人之处无数——大家是那样关心、帮助HAZUKI，从许多不起眼的小事件上，玩家被实实在在的震撼了（这种手法，与最笨拙、最蹩脚的“煽情”还是有天壤之别的。举两个最简单的例子，一为凉与芳梅道别时，又如凉去往白鹿村的路上，与莎花谈起许多一代的情节……）。另外我认为，二的一个优点在于，玩家在得到故事答案的过程中，不知不觉地即享受到多种游戏类型的乐趣——这种想尽办法让玩家“主动参与游戏”的情节构思，虽然很俗——但莎木“黑社会”的设定有时还真是挺过瘾的。

系统。ABXY四键随游戏进程而有不同作用，可说是提供了极为简便的操作。在莎木中最重要的就是“位置”，鉴于场景绝大，除购买局部地图外，有时还需调用“总图”，因此，无论是游戏提出的“市民带路”方案，还是令玩家可随意在地图上设立坐标，AM2当属“不得以而为之”。

可玩性。莎木中“玩”的部分大致由MINI GAME、QTE、FREE BATTLE等组成，但其中也不乏“特务式”ACT，总之，比较多样化。难以忽视的是，莎木的世界是“真实”的世界，其电影化叙事手法以及由此引申出的“与玩家高动互动”，这种“视觉娱乐”贯穿整个游戏，无形中烘托了游戏的气氛。

比如，小游戏的博彩部分，就相当精彩，落玉（打工）、猜大小等十分上瘾，投入度预想以外的高，简单而不枯燥（本人“迫于生活”，倒也试过三、四把手气，赢了一把“真中”，500赌本一下子变2000，）。而另一“苦力”型差事——搬箱子，其乐趣也是无与伦比，德林无论是外型还是配音，皆为究极之作，对此，FAMI通御用画家“柴田亚美”大师特别给予生动描述。

QTE部分，难度远超前作，成就感高。搬书、过板、组合型QTE等想法，十分巧妙。值得一提的是，二的人物在MOTION方面，十分真实，FREE BATTLE的手感、视效，其爽快与迫力全托VF之福。而在前作中即有出现的“不惊扰敌人即实现目的”，到了二中被强化数倍，“盯梢”、高楼中的“层层躲闪并结合QTE”，都应算是相当成功的操作，尤其是6分钟时限内找钥匙奔40层楼那段，拿到电梯钥匙后，似还首度加入解迷要素。

莎木是需要反复体验的游戏，有些地方一遍是出不了效果的（如所谓“里莎木”）。但也有些地方，玩一遍即令人过目不忘。如，凉与武鹰被斗牛追杀“跳楼”那段，斗牛大喊“洗（死）”的时候用力地点了一下头、翁与乔伊对凉的真情、武鹰配音的“卷舌嘟噜音”、秀瑛的几场戏（连带点明其兄蓝帝与凉的“复仇怪圈”）、武鹰“为钱郁闷”之际甩出的飞刀、凉与斗牛决斗时的超华丽画面，等等，特别是第四张盘，简直是整个莎木2的最精华所在（游戏结束时定格画面，七星剑在上，凉与莎花一左一右的样子，笔者实在是无话可说）……



最后要说，1、莎木2有令人不能接受的BUG。2、湾仔地区的叫卖声有特别标准的天津口音“五块啦五块啦”……3、孤儿院的广播声是“为了保护延安的小朋友（反复）”。4、凉与斗牛决战的楼顶上写有天津市解放前对南市地区的招牌称呼“三不管”字样……5、能在土星上将游戏做成那样儿的、在DC上将游戏做成这样儿的、在NAOMI2上将游戏做成……只有世嘉。6、第4张盘“石场”部分，凉与莎花一人一只火把，两个点光源，画面巨慢无比，这是意料之中。7、莎花的命运，因凉而改变，下集才是关键……

愿上帝保佑铃木裕（AM2 CTO）。

——XTT

角　色：10	操作性：10
画　面：10	创　意：9
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：9.5
游戏时间：25小时内，爆第一遍	

寂静岭(SILENT HILL)

机种 GBA 厂商 KONAMI 类型 ETC 媒体 卡带



游戏的片头实在是眩目，难以想象这是一台手掌机所能表现的画面。再加上页晶显示屏的视觉欺骗性，绝对会让人以为是PS版《寂静岭》的CG动画。

怀着对KONAMI感激涕零的心情进入游戏后，无情的事实立刻粉碎了我的翩翩浮想——居然是个电子小说！在克服了吐血晕倒、再吐血等一系列不适应症状后，抱着好歹也是个GBA游戏，怎么也得试一试的信念，搬出当年玩《弟切草》、《魔女之眠》的压箱功夫，开始了近一个小时的攻略。

游戏的故事背景设定与PS版相同，可以分别从男女主角的视点来进行游戏（而女主角则必须在使用男主角通关后才可使用）。作为电子小说，游戏作了相应的调整，使它更更加侧重于剧情的声光渲染，而不是动作性、解密性的更大提高。首先取消了武器种类及弹药限制，准备大开杀戒的同时却扫兴的发现怪物也识趣的减少了登场次数；谜题的难度也仅仅是小学生水平，无非是接通电路，调配溶剂罢了；游戏体贴的设置了剧情发展的树状图，可以随时查看剧情分支，不知是没有BAD ENDING，还是笔者的运气较好，居然就这么一直糊弄到最后，还救出了可爱的小女儿。

个人感觉这个游戏无论怎么看都更加适合呆在电车里打发那漫长而无聊的等待。但是凭心而论，这绝对是迄今为止诸多机种上最好的电子小说了。配有光源变化的静态CG图片，纷繁错杂的多线剧情以及如临其境的背景音乐，再次完美构筑了一个被恐怖笼罩的幽闭小镇。

——江苏　杨翔

角　色：7	操作性：7
画　面：8	创　意：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：6	总评价：6.1
游戏时间：1小时有余	

奥伽战争外传～罗迪斯的骑士(CACTICS OGRE)

机种 GBA 厂商 任天堂 类型 S·RPG 媒体 卡带



超任时代的《奥伽2》与《圣战系谱》并称SLG双雄，至今仍然盘踞在日本累计排行榜上，被称为可以影响玩者世界观的大作。N64上的王者风范无缘得见，这次的GBA版外传终于能满足我等《奥伽》迷多年的期盼了。

第一感觉就是相当的亲切，所有的都是那么熟悉：片头古雅激昂的音乐，温暖的2D画风，随时随地的select键说明，还有菜单选项，人设风格，道具名称和小图标，甚至是对话字幕的音效……一切都和超任一模一样，油然升起一股感动，又怀念起昔日在《奥伽2》中征战的日子。

系统基本上继承了二代：高低差地形效果的地图，丰富异常的职业、道具，队伍的编成和训练……，令我等老玩家很快上手。细细品味之后发现与二代也有不少的区别。首先就是没有了WT的设定，改成了单纯的回合制；二代中只有主角才有的指令“说得”变成每个人都有的普通指令了，这一点让我很高兴，使得说得的成功率提高了；战斗人数限制由10人减为8人，不知道这是为什么，不会是GBA处理能力有限吧？崭新的系统——“纹章”是类似于个人技能的一种东西，取得的条件还比较苛刻呢。

毫无疑问的SLG大作，战略战术性不容置疑，必定会让你充分享受运筹决胜的快感。在《火纹》登场之前，它绝对是GBA的SLG顶峰。——北京　罗剑峰

角　色：8.5	操作性：8.5
画　面：8.5	创　意：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：9	总评价：8.5
游戏时间：正在攻略中	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

CAPCOM 对 SNK 2 ~ 百万之战 2001

机种 DC 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 GD－ROM



冷饭！绝对的冷饭！本来对此游戏是充满了信心，但拿到手后却发现，整个游戏令人沉闷的很，要不是节奏感很强的音乐和令人头晕目眩的背景，估计玩着玩着会睡着的。

几名新角色的加入和 6 种必杀系统给人感觉也只是宣传上的炒作。两名隐藏角色疯卢卡尔和真豪鬼的出现也并没带来太大惊喜，真不明白，为什么不让 K'和 Remy 出场呢？

游戏对部分人物进行了新的刻画，加入了新的招式但比起前作，似乎动作有些拖泥带水，再加上 DC 那恶劣的手柄（我始终认为它没 PS 把柄好使），令投入度大减。作为家用机版，没有前作中的 Secret Mode 的购买隐藏要素也很令人失望。

值得肯定的是 Capcom 的细致，游戏中很多地方都能体现：像收刀效果、背景上那些熟悉的人物、疯卢卡尔胸前的"天"字和真豪鬼背后的"神人"等。另外，平衡性也说得过去。改回 6 键也使玩家能有新的连技组合。

作为今秋的唯一格斗大作，它却实在令我失望，前作带来的好感在本作中并没延续，希望 Capcom 能有所创新，不然今后不但会被 SNK 迷唾骂，也会被 Capcom 迷唾弃。——36 DOGREES

角　色：9.5	操作性：7
画　面：9	创　意：5
音　乐：8.5	移植度：10
情　节：5	总评价：7.2
游戏时间：5 小时	

火焰的气息 ~ 龙战士（BREATH OF FIRE ~ 龙の战士）

机种 GBA 厂商 CAPCOM 类型 RPG 媒体 卡带



CAPCOM 对 GBA 的支持可以说是不疑余力的，从早期的《洛克人 EXE》到近期的《街霸 II X》无不显示了当年 SFC 时代游戏的辉煌。而作为 CAPCOM 的看家 RPG 的龙战士系列，自然也成为了 CAPCOM 支持 GBA 的一款"大作"了。

虽然从画面的角度去看，或许你会觉得此游戏实在一般，但必须清楚的是，这已经是一款 90 年代的作品了。对于这样的复刻复古的游戏来说，我们更应该关注的是它的游戏性和系统。

曾经在超任上感受过这款游戏的玩家，如今都会对其感慨良多吧！六名完全各异的角色可以在进程中随意更换出场，但针对于剧情中许多地方，都需用到特定的角色，这一点无疑提升了该游戏的难度。CAPCOM 对于剧情的把握向来就有两把刷子，在本作博大精深的世界观和深入感人的剧情中，许多玩家才体会到当年这款大作的意义吧。

值得赞赏的是战斗时的画面，即使在今天看来，许多魔法的演出也充满魄力。卡带的流畅性能够很大的提高了人们的游戏感觉，甚至有想一口气打通的冲动。至于狩猎之类的小游戏，也确实为平时的冒险增色不少。

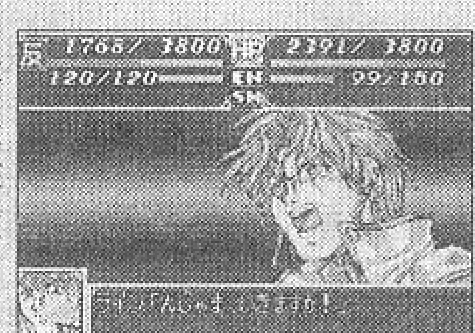
超华丽的《黄金太阳》已经发售了，但还是很有必要推荐这款《龙战士》，至少对于玩家而言，这实在是很优秀的 RPG。

——吉林长春　LENY

角　色：8	操作性：8
画　面：7.5	创　意：8
音　乐：8.5	移植度：10
情　节：9	总评价：8.4
游戏时间：13 小时	

超级机器人大战 A（スーパーロボシト大战 A）

机种 GBA　厂商 BANPRESTO　类型 SRPG　媒体 卡带



《机战 A》可以说是近来国内 GBA 游戏卖的最快的一个游戏，是机战迷多还是游戏本身出色呢？我个人倾向于后者。作为掌机游戏来说在画面与剧情方面都是非常出色的，热卖也就不奇怪了。

这次《机战 A》的剧情较以前有了很大的突破，首先就是男女主角安排方面。不再是以往了敌人→说得→恋人式的老套路，而是以死对头的形式出现，加之主角戏份很大，感觉玩的非常投入。新加入的机动战舰抚子也有非常出色的表现，那种搞笑的情节也给紧张的剧情以一定的缓和。可以说这次的剧情安排可以算机战系列中的优秀之作。

战斗方面自然是机战系列的重头戏，本作中战斗画面处于比《机战 F》强比《机战 α》差的地位。这对于一款刚发售半年的掌机讲是非常不容易的。而且同屏数架机体的联合攻击也体现出 GBA 拔群的性能。只是不能随意关闭战斗画面，使得许多对杂兵战显得千篇一律。

在系统方面，这次有了很大的改进。加入了反击、指挥芯片等新系统。虽然许多都是改良自《机战 64》的，但加在本作中感到恰到好处。机体改造等级差别也很好的平衡了游戏初期机体和后期机体性能的巨大差异。

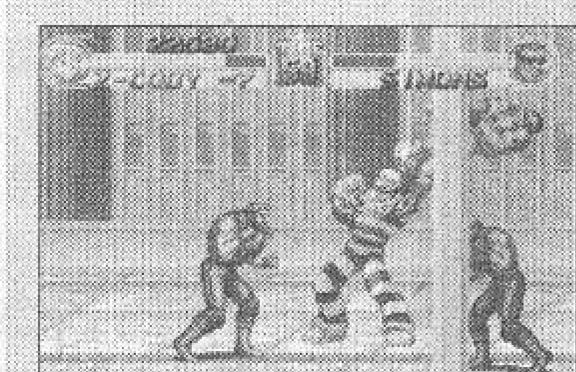
最后说说这次敌人的 AI，玩了这个游戏的朋友一定感觉到，敌人明显聪明多了。他们基本按照地图兵器优先的方法来战斗，而且会灵活的保持与玩家机体的距离，利用各种进行援护攻击。对付这样聪明的敌人有时候一关要打上一个多小时。这也使得本作的战略性大幅度增加，比起《外传》为增加难度采取的 BOSS 无限精神力来说，这次 BANPRESTO 还真是开窍了。

——高达司机

角　色：9	操作性：7
画　面：9	创　意：9
音　乐：7	移植度：——
情　节：9	总评价：8.33
游戏时间：52 小时	

快打旋风 ONE（FINAL FIGHT ONE）

机种 GBA　厂商 CAPCOM　类型 ACT　媒体 卡带



感动！感动！难以想像十多年前的街机游戏居然今天在掌机上玩到！回想小时候踮着脚尖看别人玩，后来在家用机（超任）上玩，到现在偌大一台街机竟浓缩于手掌之中，真是平生无限感慨。

GBA 号称"史上最强的 2D 主机"，这个十年前的游戏那还不是小菜！画面完全再现当年街机风采，移植度绝对 10 分，给 11 分也不为过。难度有些高，后几关敌人十分疯狂，特别是那些 CAPCOM 典型的胖子巨汉，一下就能干掉半管血。不像街机可以无限投币在倒下的地方接关，人死光后要从本大关开头重新开始，也增大了难度。

不过 CAPCOM 也有为 ACT 菜鸟做了准备，游戏中会自动记录你打倒敌人的数量，达到一定的数额后会有调人数（最多 9 人）、选关的隐藏选项设定，所以只要你花时间玩就肯定能打穿。更令人激动的是当达到 1300 时能选用 ZERO3 版形象的凯和科迪（可惜没有 ZERO3 中的必杀和超杀），而且用他们打关有的对白十分搞笑。当积累到 2000（！！时就打开了本游戏最后的秘密：RAPID PUNCH，就是自动连发，呵呵，节约 GBA 的按键了。如果打开该选项，再选上 HARD 玩，左右开弓打倒成堆的敌人，你就能深刻体会到"爽"字是怎么写的了。

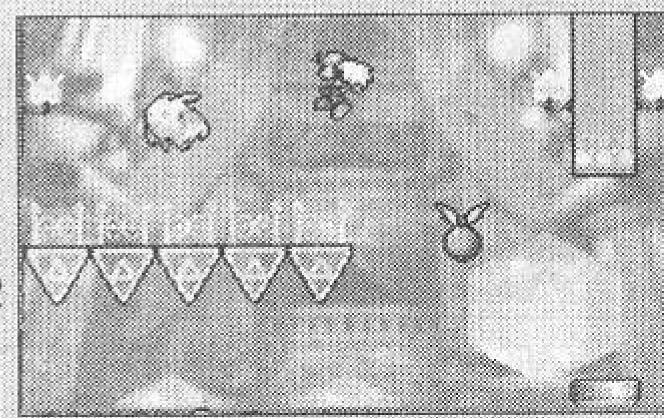
CAPCOM 这第一款 GBA 作品实在是令人满意。不过本人还有一些奢望，如果能把昔日几大动作巨片（名将、恐龙等），尤其是火遍中国的《三国志 2 · 赤壁之战》也移植到 GBA 上就更好了。

——北京　罗剑锋

角　色：8.5	操作性：9
画　面：9	创　意：8
音　乐：8	移植度：10
情　节：7	总评价：8.5
游戏时间：打倒 3000 人！	

风之克罗诺亚～梦见帝国(KLONOA～EMPIRE OF DREAMS)

机种 GBA 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 卡带



童话船的人物，梦一样的舞台，NAMCO 的克罗诺亚系列一直以清新、可爱的风格打动每一个玩家“未泯”的童心。无论是 PS、PS2 或是 GBA 上，这一风格都得到了淋漓尽致的发挥。

凭着 GBA 号称掌机最强的 2D 机能，游戏画面实在令人惊叹！可爱的敌人，可爱的 BOSS，尤其是可爱的克罗诺亚，一对大大的耳朵，天真的声音，简直是惟妙惟肖，实在令人过目不忘。所以，就效果而言，以 2D 为主的本作毫不逊色于 3D 游戏。

操作方面几乎同 3D 的作品一样，并无太大差别。使用“风之玉”作为主要工具的构思依旧存在，灵活运用它进行二段跳或是解迷是十分重要的。当然，本作也并不局限于此，每关中大量的迷题和隐藏道具使游戏内容更加丰富有趣。作为一个 ACT 老鸟（不是菜鸟）的我每谈及此也是津津乐道，完全不像有些 ACT 游戏那样沉闷无聊！而且游戏非常耐玩，适合各年龄层玩家。

毕竟掌机和次世代主机相差太大，画面和音乐不能同比，可就一款掌机游戏来说，本作可谓“精品大作”。面对克罗诺亚系列低靡的市场销量，我仍极力推荐每位有 GBA 的玩家尝试一下本作，如此天真无邪的作品真的很少见了。

——青海　龚晓斌

角　色：9	操作性：9
画　面：9.5	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8.3
游戏时间：6 小时	

街头霸王Ⅲ～三度打击(STREET FIGHTER Ⅲ)

机种 GBA 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 卡带



SEGA 正式退出游戏主机争霸战，宣布 DC 停产，DC 的形象因此一落千丈，顿时成了“没娘要的孩子”。不过我却在这个时候购入了一台，倒不是想替 SEGA 消化存货，而完全是为了这款《街霸Ⅲ·三度打击》。

首先不能不提的是画面，发色柔和丰富，与其他游戏艳丽的扎眼相比，真正称得上“养眼”二字，同时人物动作极为流畅细腻，绝对是 2D 的顶峰。音乐也相当的棒，非常配合格斗的节奏，片头的那段 RAP 真的有如某位仁兄所说百听不厌。

画面音乐已然登峰造极，而我等最关心的“格斗之道”在这里又被 CAPCOM 上升到了一个新的境界。各角色均被微调至最佳，攻防之间无不体现 CAPCOM 之格斗真髓，手感非常舒服，真的只有亲自操作才能体会。老连招依然好用，而新加入的招牌系统“block”把防御变被动为主动，一种全新的格斗感觉，本人正在下功夫苦练，愈研究愈感到街霸之博大精深！

不满意的地方只有一小点，这街霸 3.3 可谓是纯而又纯的格斗了，除了传统的街机和对战外竟然没有别的模式（例如生存），比起灵魂能力、ZERO3，这也委实单调了些。

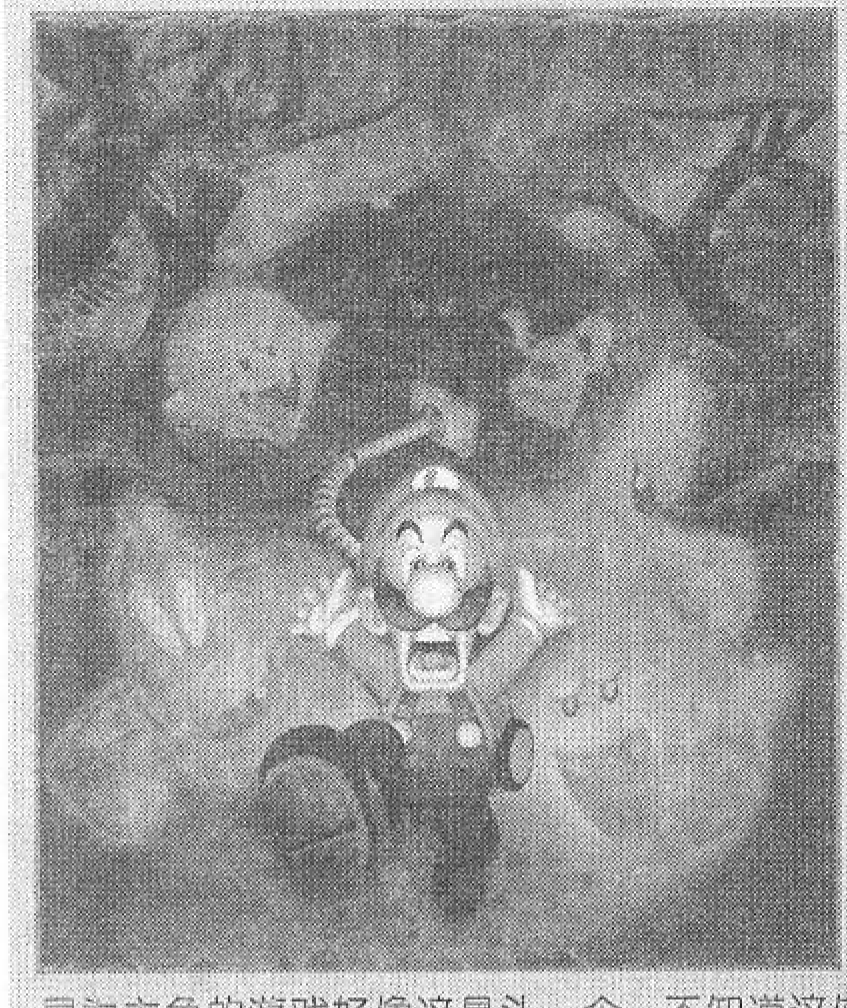
小瑕不掩大瑜，《三度打击》可谓是街霸系列乃至 2D 格斗游戏的究极之作了，几乎完美。为了它而买下 DC，值！

——北京　罗剑锋

角　色：8.5	操作性：8
画　面：9	创　意：8
音　乐：8.5	移植度：9
情　节：7	总评价：8.7
游戏短评：《街霸》系列永不老！	

路易鬼屋历险(LUIGI MANSION)

机种 NGC 厂商 NINTENDO 类型 AVG 媒体 DVD－ROM



9月14日，一个任天堂迷们的节日，也是所有电玩迷值得高兴的日子。

因为 NGC——这颗充满神奇的“方糖”从这一天起将会从柜台上到达无数玩家的手中，为他们带去前所未有的欢乐。

在随主机首发的游戏中，最吸引人的就是这款《路易》了。

因为在印象中，以路易为主角的游戏好像这是头一个，不知道这位一身绿装的瘦子老兄如何得到了宫本茂大师的青睐，一直充当配角的他终于也“光荣”了一回，而且论表现一点也不会比大明星马里奥逊色呢。

凭借宫本茂大师的实力和 NGC 的锐气，游戏的精彩表现真是没有话说。相信任何一个玩过游戏的人都不会忘记这一幕：在一幢黑暗的大屋中，路易拿着发出微弱光线的手电筒，牙齿一边打着颤还在不断地唱着断断续续的歌声来壮胆，当他战战兢兢地打开一扇门时，突然从身后传来一阵诡异的笑声，一种发着紫色幽光的东西向他冲了过来，路易连忙拿起一种类似“吸尘器”的物体奋力对抗……对了，值得说明的是这并非游戏的 CG 或是情节交代画面，而是玩家直接参与其中的游戏内容——怎么样，这种切切实实互动的快乐你感受到了吗？

尽管游戏并没有刻意去渲染机能，但从一些方面我们仍可以感受到 NGC 强大机能给游戏带来的魄力——首先是对路易栩栩如生的描写，比如受到惊吓时动作，表情竟然可以细致到牙齿；在开每一扇门的特写时，都可以看到精细无比的花纹，主机高质量高解析度的材质贴图仅从这里可见一斑。但其实还有一处最能体现 NGC 机能的地方玩家可能并不会太过注意，那就是如果路易将将吸尘器吹向窗帘或是床单等物体时，它们会随着风力的方向而飘动，而且就像真的一样。虽然没有的眩目的特效展示，没有气势如宏的 CG 衬托，但是整个游戏朴实无华的风格以及一丝不苟的制作精神却能让人得到至高的享受。如此魄力的大手笔，也许只有任天堂才做的出来。

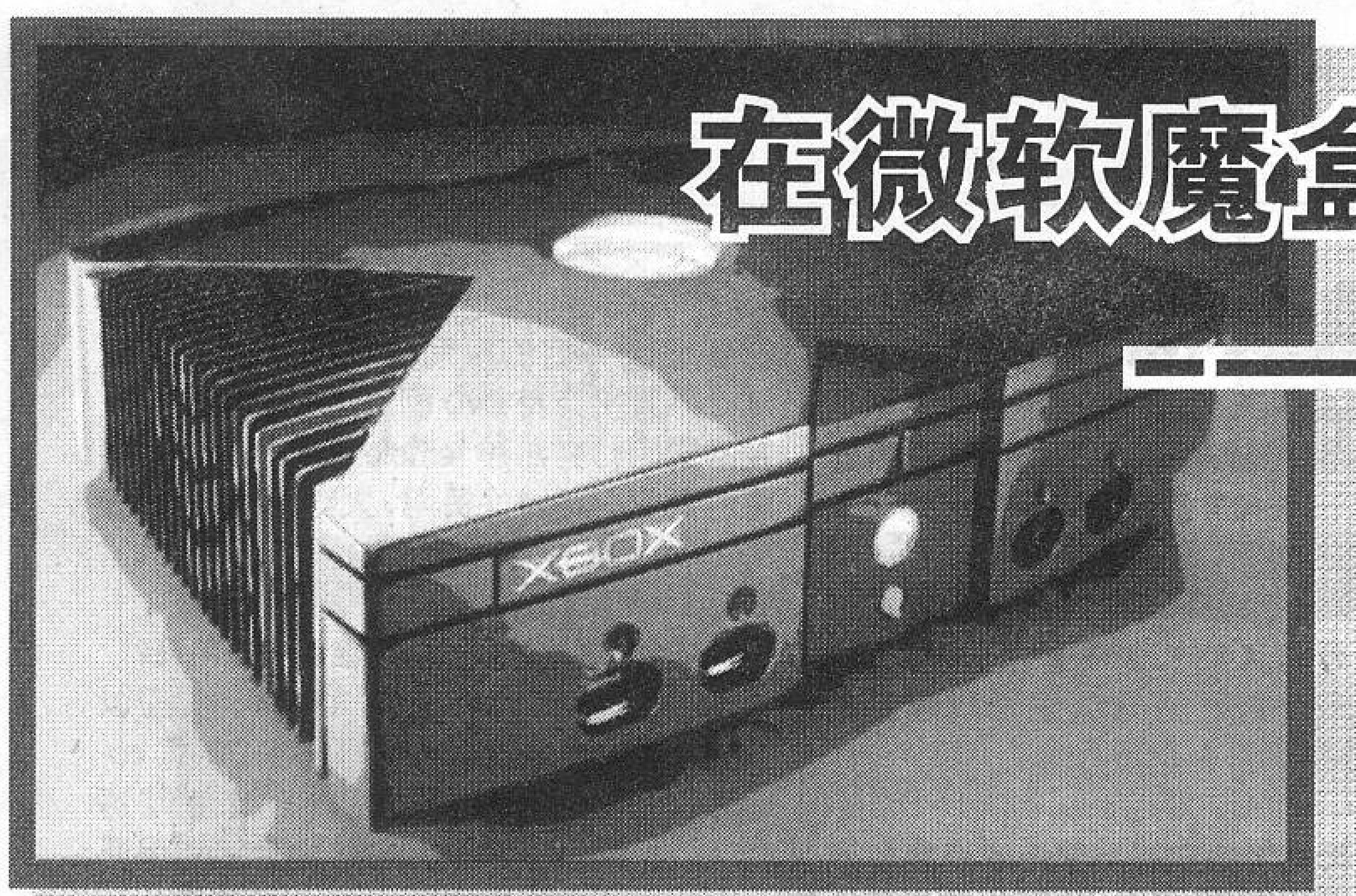
别看整部游戏看起来像一部恐怖片，其实真正的内容是非常的轻松和有趣的。玩家的任务是到每一间屋子去收服驻在那里的鬼魂，但它们可不会乖乖就范，每一个鬼魂都有着自己的独特性格和生活方式，不到一个特定的时机是拿它们毫无办法的，必须想方设法使他们露出破绽来，然后趁机将之吸进“吸尘器”中。比如有这样一位鬼魂女士，平时她是坐在梳妆台前的，而只有将窗帘吹起来她才会站起来去整理，这时就是最好的时机！怎么样，是不是很有趣？整个游戏就是在这种既动脑又动手的过程中进行的，即不用受复杂的系统的困扰，又没有 LOADING 时间的等待，脑力激荡的乐趣体现尽致这样的游戏几乎可以用“完美”来形容了。

任天堂就是这样，尽管硬件水准不断提高，但他对游戏性的高度重视却始终如一。如有不信者，这款《路易鬼屋历险》就是最好的证明。

——鞍山　姚舜禹（特此感谢“漫漫”动漫店）

角　色：9	操作性：8
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：9
游戏时间：7 小时左右	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。



在微软魔盒发售前夕——亲密接触!

文/装机工

编者按：随着11月15日的临近，XBOX也即将面市于广大玩家眼前。作为目前所有主机中硬件性能最出色的平台，我们完全有理由相信，XBOX的出现将使今后的游戏世界更加的丰富多彩。我们也希望通过本文，大家能够了解到XBOX的先进之处，并能够成为对XBOX有意的玩友的购买参考。

——XBOX将在什么时候正式发售、售价多少?

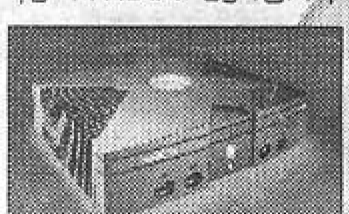
微软最新调整了发售日，北美XBOX将在2001年11月15号被送上货架,仅仅比任天堂的NGC在北美的发售日早3天。而售价为299美元。

——XBOX将在什么时候在日本发卖?

已经定为2002年2月22号，比美版晚的原因是希望能够准备充分。

——XBOX最终确定的硬件规格是怎么样?和PS2和NGC相比有什么不同?

最终的规格已经确定下来，将采用Inter和NVIDIA的芯片，并使用由西部数据(WESTERN DIGITAL, WD)和希捷(SEAGATE)提供的硬盘。另外在音频上将使用杜比(Dolby)的最新技术。总的来说和PS2、NGC相比,XBOX的硬件性能处于不同的档次上。



——XBOX的外观设计是怎样的?

主机的体积相对来说比较大,这主要是因为XBOX内置硬盘等部件，还要考虑到散热等因素。在手柄的设计上,微软本身的手柄设计在PC上是比较有名的，其手柄的质量也毋庸置疑，而XBOX的手柄设计充分吸取了以前游戏机手柄设计的精华！另外，考虑到日本等亚洲国家的实际情况，微软将在其日版XBOX中附带专门为亚洲玩家而设计的小型手柄，考虑的相当周到！

——那日版手柄和美版相比究竟有哪些区别?

美版的标准手柄上有6个键,(手柄实际大小比以前土星的老手柄稍小一点，不是白色的新土星的手柄)而日版的手柄则将其中的两个键移到了下面，靠近摇杆的位置。最明显的变化是把"Start"和"Back"两个键从中间移到了手柄的左侧。而且日版手柄上的按键全部改为了圆形，而不是美版的椭圆形。而记忆卡插槽等的位置没有什么变化。







——那XBOX是不是会让人觉得就是一台PC呢?

不会!微软已明确指出XBOX是一台纯粹的家用游戏机而非PC机,从外设和内部设计上看来都是如此——当然XBOX看起来的确更像一台电脑而不是我们常见的传统的家用游戏机。

——游戏机本身不像，那玩家在实际游戏时是不是和现在的PC游戏一样繁琐呢?它的操作系统用的是不是Windows 95/98?

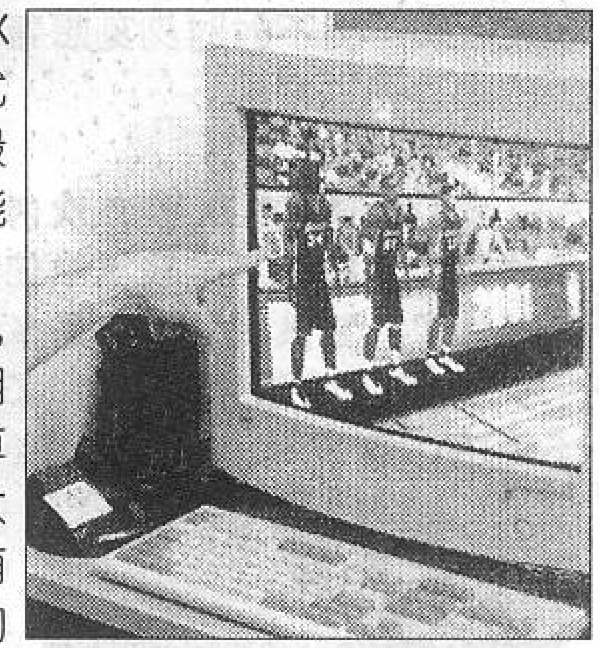
绝对不会！根据微软的资料,XBOX将使用以Windows 2000的内核为基础，并针对游戏而作了专门改进的操作系统。虽然是使用这种PC上常见的OS，但是在XBOX上玩游戏就跟在别的游戏机上一样，没有启动时间(boot time),没有DOS窗口(DOS screens)也没有Win95的符号(big Win95 symbol)，玩家要做的还是只需要放入游戏碟而已!

——XBOX上有USB接口，那玩家是不是能在XBOX使用任何的USB设备呢?

很遗憾,那是不可能的。好像XBOX上的USB接口仍然是经过特殊设计的，目的就是防止现在的USB设备在XBOX上使用！当然,肯定会有大量的第三方的XBOX专用USB设备推出。

——XBOX上使用的3D图形芯片和现在的芯片相比有哪些优势?

XBOX将使用第三代支持硬件T&L的图像芯片,它由现在在PC图形芯片市场上如日中天的NVIDIA提供。这颗芯片性能的确十分强大。从数字上，它能提供高达每秒3亿的多边形生成率,(理论值，PS2的这一指标仅为6600万/s)另外,其像素填充率将是PS2的两倍,是最高级的Voodoo卡的4倍!(此资料上写得很含混不清，不知他所指的最高级的Voodoo卡是哪块，笔者感觉可能是3dfx的VSA100芯片)



XBOX的另一个优势是它的最大分辨率能达到1920×1080，当然，这个指标目前来说还算不上什么大优点，没有几个玩家的电视或电脑显示器能够上到这么高的效果,(包括相对富裕的北美和日本人来说都是一样)微软明确指出这是为"未来设备"而专门设计的——主要是HDTV。

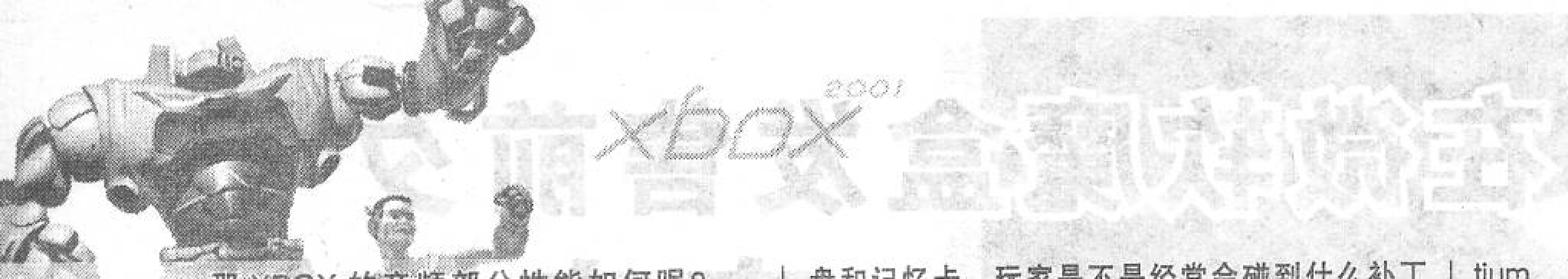
总的来说,XBOX上使用的图形芯片就是目前最强劲的电脑图形芯片之一的GeForce3(NV20)的改进型号。虽然ATI的最新的Radeon8500芯片在性能上已对GeForce3构成了巨大的威胁,而且ATI也是任天堂的新主机的开发商之一，但是NGC并没有使用Radeon芯片。XBOX的机能绝对是最强的!

——在XBOX发售的时候已经是2001年末了,它上面使用的Inter CPU到时候看起来是不是有点过时?

的确,以未来的游戏标准而言,733MHz的奔腾3处理器是比较慢，就算是运行目前的一些游戏,733MHz的奔腾3处理器有时候都有点力不从心。但是,由NVIDIA提供的GPU将提供游戏所需的强大动力!负荷最重的图像数据几乎全由GPU来处理，这将极大的减轻CPU的负担,总之,XBOX使用733MHz的奔腾3处理器是经过精心设计的,完全不会成为整个系统的瓶颈。

——但是现在好像有说法是微软将会把XBOX的CPU提升到1GHz(1 000MHz)?

这完全是谣传，微软已确定XBOX将使用733MHz的处理器。当然，最开始的规格是使用600MHz的处理器，现在变为是733的，所以给人的感觉是XBOX很容易提升频率，不过现在离XBOX发售的时间并不多了,要改是绝对不可能的事情。所以,XBOX的CPU将仍然使用733MHz的奔腾3。



——那 XBOX 的音频部分性能如何呢？

人们对音频部分的讨论相比图像部分要少得多，不过你只要知道 XBOX 能支持 256 路立体声、3D 音频、Dolby AC3 encoding（杜比 AC3 解码），你是不是可以放心了呢？（XBOX 的音频部分将使用微软自家的 DirectMusic 和 DirectSound audio API，即应用程序接口）

——XBOX 上的存储器情况是怎么样的？

XBOX 将使用 64M 的共享内存，这意味着开发人员能自由地分配内存如何使用。相比 PS2 就只有 4MB of VRAM（资料原话），开发人员不得不时时刻刻想着他们还有多少的内存可供使用。

——我们知道 XBOX 将首次内置硬盘，那微软将如何在家用游戏机中使用这一全新的部件呢？它最后的规格是多大？

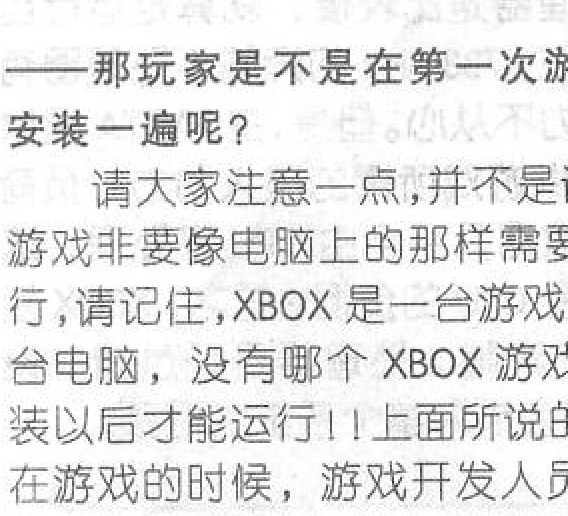
XBOX 上的硬盘大小为 10G，相比目前电脑的标准来说小了一点。（根据最新情报，微软已向下修正了硬盘的容量，目前最终确认的大小为 8G！）



微软作的调查是现今的游戏每个要占用硬盘约 500MB，所以玩家能在 XBOX 中一次装进约 15 到 20 个游戏。如果你实在是忍受不了那些读盘时间的话——这所说的是指完全安装，所有的任务都可在硬盘上执行。当然游戏不同它所要求的空间也不一样！XBOX 的记忆卡容量为 8MB，它的使用方法和传统的记忆卡差不多。不过，由于它的容量比较大（为 64Mb），所以可能会有其他的一些用处，比如下载一些 DEMO 或安装游戏补丁（Game Patch）等。再回到 XBOX 的硬盘上，有些游戏开发厂商计划更深入的使用这块硬盘，他们将使用硬盘来减少读盘次数、存储纹理，全面地提升游戏乐趣。

——那玩家是不是在第一次游戏时必须得安装一遍呢？

请大家注意一点，并不是说 XBOX 上的游戏非要像电脑上的那样需要安装才能运行，请记住，XBOX 是一台游戏机，而不是一台电脑，没有哪个 XBOX 游戏需要玩家安装以后才能运行！！上面所说的只是说当你在游戏的时候，游戏开发人员将使用硬盘来存储游戏数据。举个例子来说，在赛车游戏中，有一个很长的赛道，当你需要使用它的时候，所需的数据会存在硬盘上，当你完成以后，这些数据就没有了。作用就和平时我们常见的缓存是一样的。



——那么有这么大容量的硬盘和记忆卡，玩家是不是经常会碰到什么补丁一类的东西呢？

不，不会。在 XBOX 上将不会像电脑游戏那样运作，微软使用的是完全游戏机的运作方式——一个游戏在没有经过 100% 的严格审查之前是绝对不会让它出现在市场上的。（这也是为什么游戏机软件相对电脑游戏软件来说补丁少得多的原因之一）硬盘只是用来增加玩法或使游戏速度更快，而不是用来解决产品问题的！

——既然玩家能够在线下载游戏资料和升级程序，那是不是 XBOX 将面临着病毒的威胁？

不会。根据微软的说法，XBOX 上并没有浏览器（web browser），如 IE 等，也就是说玩家应该不能使用 XBOX 直接来上网，而只是说能在游戏中或某些特殊界面直接下载所需的资料。这样就防止了用户通过访问某些网站而染上病毒或黑客程序，因为玩家通过 XBOX 能访问的数据都在微软的控制之下，包括游戏的发行商和开发商等。

——玩家能为 XBOX 添加键盘或鼠标嘛？

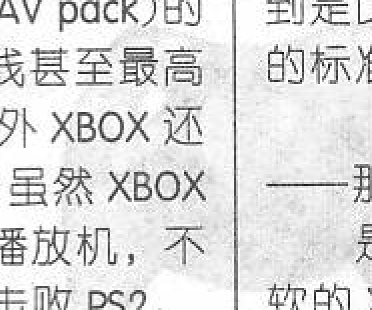
在这一点上，微软说还没有计划在 XBOX 上推出专用键盘和鼠标，原因就是他们一直强调的 XBOX 是一台“游戏机”，而不能让人觉得它更像一台电脑！不过目前 SEGA 已为自己在 XBOX 上开发的网络游戏开发了专用的键盘和鼠标，所以，很有可能在不久以后，微软就会推出官方的 XBOX 专用键盘鼠标。

——XBOX 能为玩家提供全面的 DVD 播放能力吗？

XBOX 将提供对 DVD（包括视频和音频两部分）的全面支持，（full DVD video and audio support）甚至完全能和市面上的 DVD 机播放机竞争。XBOX 的 DVD 播放能力包括完整的对 HDTV 的支持，如果玩家有机会使用高级输出端子（High Definition AV pack）的话，那么就能得到 480 线、720 线甚至最高达到 1080 线的惊人分辨率！另外 XBOX 还同时拥有杜比 AC3 的解码能力，虽然 XBOX 比不上市场上的那些顶级 DVD 播放机，不过在 DVD 的播放质量上将肯定击败 PS2。

——那 XBOX 主机本身能直接播放 DVD 吗？

很遗憾，出于降低成本的目的，XBOX 主机本身并不能直接播放 DVD。玩家需要购买一个额外的装置（remote control kit）才能观看 DVD，这个装置里将包括播放 DVD 所需的硬件和软件以及一个遥控板，有了它玩家的 XBOX 才具备播放 DVD 的条件。并不是说 XBOX 本身硬件不能很好的回放 DVD，而是这样做的话每台 XBOX 就能省下一笔可观的权利金。（由世界各大电气制造商组成的 DVD 协会 DVD Forum——即以前的 DVD 联盟 DVD Consortium，对每台可以用来播放 DVD 的上市产品要征收一定的权利金！而任天堂版的 NGC 不直接支持 DVD 回放这也是一个很主要的原因！）当然在 remote control 的售价中将包括这一笔特许费用，大约是每个 20 到 30 美元！

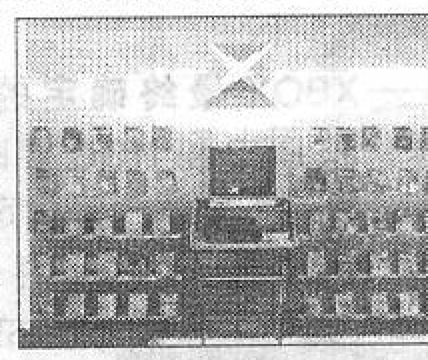


——XBOX 内置的网络功能能发挥作用吗？

通过 XBOX 内置的 10/100MB 自适应以太网接口，玩家可以使用自己的 DSL 或 cable modem 等宽带设备轻松实现上网游戏。这不仅能保证连接速度，而且还能保证几乎不间断的在线时间！（这也是宽带的一大好处，开机既连网）以后将会有许多的对应网络的游戏诞生，玩家将充分感受到网络所带来的全新的游戏概念。XBOX 的网络设备绝对不会只是一个摆设而已。

——玩家能通过 XBOX 上网冲浪或收发电子邮件吗？

像上面所说的，实际上微软自己将不会推出在 XBOX 上使用的浏览器。微软只是想要 XBOX 上网络设备用来游戏而已，而并不准备把 XBOX 变为一台用来上网的电视机顶盒！因此目前 XBOX 还没有此功能。（不过就笔者推断，由于 XBOX 使用的是 WIN2000 的内核作 OS，以及其和 PC 极其类似的架构，很容易就能够被改造，在它上面运行 Web 浏览器简直是一件易如反掌的事，所以很有可能会有第三方开发的浏览器出现。）



——是不是任何人都能在 XBOX 上推出自己的作品，就像在电脑上一样？

微软将对所有要在 XBOX 上发行的游戏进行质量审查，不过微软的标准绝对没有任天堂那样严格，（呵呵）和 SONY 的标准到是比较接近。如果游戏品质达到了微软的标准，那么这款游戏就能上市。

——那么“我”能开发 XBOX 游戏吗？

是的！当然可以！建议首先研究一下微软的 XPK 程序（Microsoft's XPK program，就是 XBOX 的开发程序）如果大家的确对此十分感兴趣的话，笔者会专门找机会介绍一下。

——微软开发的电脑游戏都会移植到 XBOX 上？

不，因为微软一直在尽力说服玩家把 XBOX 看作是一台地地道道的家用游戏机！甚至微软可能不会在自己的主机上发行其最著名的电脑游戏《帝国时代》。（大笑，连 PS2 上都有了，哈哈）当然，和 SEGA 一样，以后肯定是会有横跨电脑和游戏机的作品出现的。

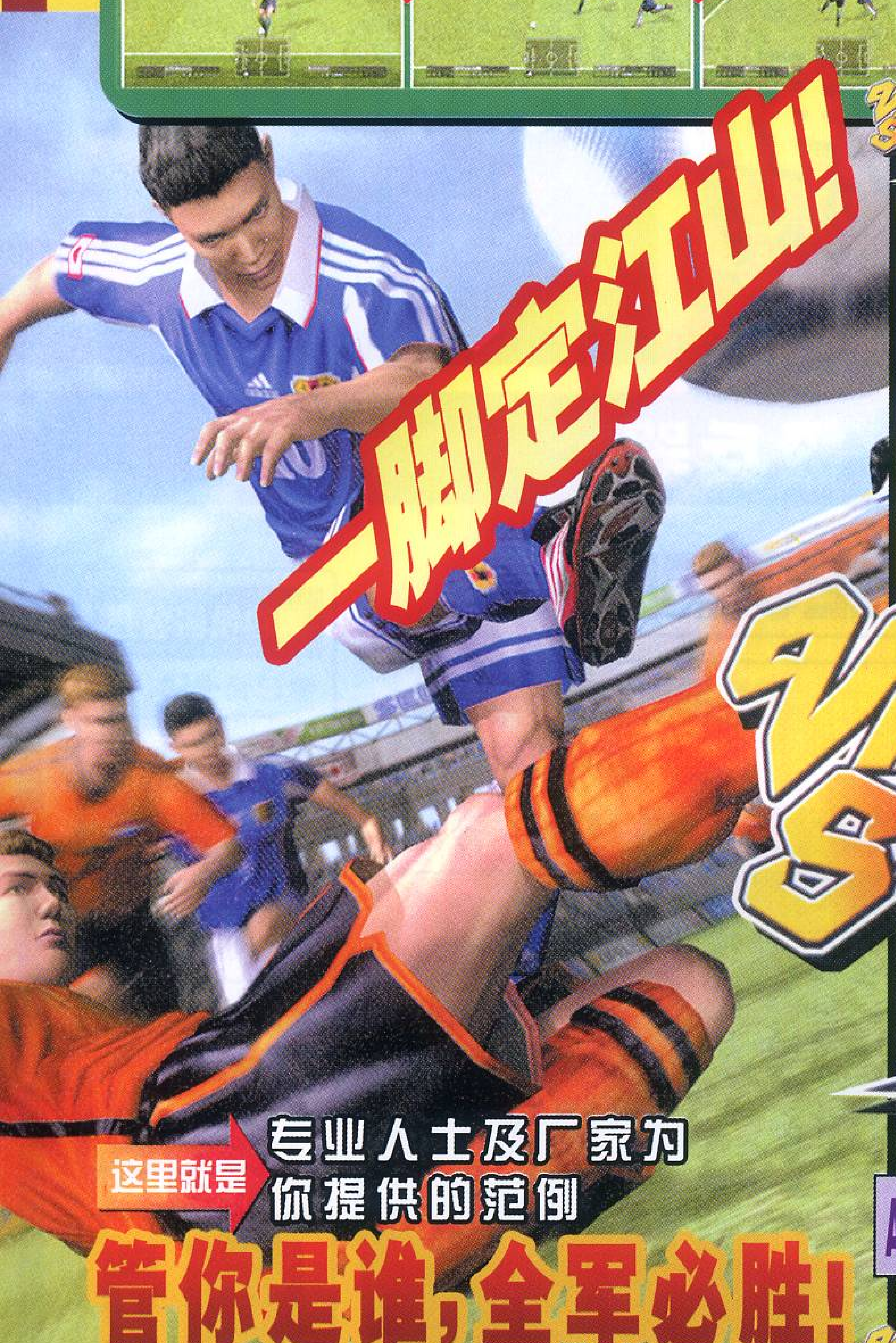
——全文完

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。



任氏新贵再掀业界暴雨狂澜
任天堂新世纪的终极兵器
至尊产品
NINTENDO GAMECUBE
今年的9月14日，最著名的游戏大厂——任天堂的最新主机——NGC已经风火登场了，据报道当天销量达到了13万台。虽然比之PS2的发售时的65万销量有很大差距，但是出色的性能加上实惠的价格都是你不能错过的理由。
任氏再度锻造不败神剑
迎击诸侯挑战
演绎业界最火爆“机战”传奇
陪伴你再去体验天堂的美妙！
任君翱翔在
游戏绚丽的天空
属于每个玩家的GAME殿堂
周边机器公开
●记忆卡59
●立体声AV线
●单声道AV线
与GBA进行连动
霸王再现江湖
予约套装附送：
口袋皮卡丘彩色版
NINTENDO GAMECUBE
Nintendo
数丛沙草群鸥散　万顷江田一鹭飞





VIRTUA STRIKER 3

VR射手3

AC、NGC

厂商：SEGA　类型：SPG(足球)

媒体：NAOMI2基板、DVD-ROM　发售日：2001.4(AC)、2002.2(NGC)

这里就是 专业人士及厂家为你提供的范例

管你是谁，全军必胜!

以简单操作“SHOW”出多彩动作，可说是“VR射手”系列引以为傲的优良传统。继承了这项传统的“VR射手3”，当然也能随心所欲地做出各种动作。这次介绍的，是从中场附近进行射门、用穿越传球突破中场等各种踢球范例。对于近来十强赛中国足终于闯出亚洲和马上来临的明年的日韩世界杯，本作可算是十分应景的力作，但可不是为世界杯而推出的哦……

范例　从边线突破

在边线的自由区进行短距离传球，可以避免在运球中遭到牵制或球被夺走的危险。在这之后跑进来的选手，可以借着直射传中<钩中>来提高得分机率。对足球算是近乎白痴的风林只能向自称足球皇帝的PERFECT请教足球的知识了。

VS 开发者的话

由于采用越位规则，只要看看游戏画面就能确认是否越位，进行传球。这也是这次的新要素。

范例　安全的传中

虽然可以利用运球到靠近中场的位置，但中场有对方选手，很难传中。因此，最好传球给跑到很靠边线的选手。这样一来，不仅能安全地传中，还能强化2人的防守。

VS 开发者的话

由于队员移动动作大幅增加，突破&助攻选手的动作更细腻、更逼真。不仅是街机版拥有很高的质素，GC版也是全面移植，异常顺畅。





范例 佯攻也很重要？

过分切入底线＜球门线＞或无法传中时，不妨进行佯攻。在确认选手跑到后方后，马上进行脚后跟传球，也很重要。如果将球停在脚底下的话，可能会丧失机会。但这需要你有很强的进攻意识，否则只可能事得其反。

VS 开发者的话

游戏的自由度更高，可以随着球的位置、动作、速度和即将抵达的场所来改变身体的方向和移动。但如此细腻的场面也许会令人误认为在看真实的比赛。

范例 直射处理

利用直射让球落在跑到球附近的同伴面前，可以为同伴制造机会。附近有对方选手时，快速出球是保险的处理方法。在真的足球比赛中，往往许多失误都是因为犹豫所致，当机立断有时确实是最明智的选择。



VS 开发者的话

用头顶球的传球方式增加，高空作战的可能性高于系列前作。

1 时时确认状况

用头顶球的方式完成球门球，将球传给前线的选手。此时，必须通过画面上的选手位置和画面下的位图来掌握周围状况，预测往后的行动。



2 推测状况

勤于确认各选手的状况，配合各选手的行动来传球。



3 注意直射

借着直射传球让选手刚好抵达球的位置，必须是在摆脱对方选手的完全自由状态。

4 尽速射门

单刀时，守门员会跑出来。因此，最好尽快射击。按射门钮之后，必须增加力度，思考射门的时间。





5 争取得分

在射门动作中遭到堵截时，绝大多会受到ＣＵＴ BALL。此时，只要决定踢的方向，进行射门就行。如果连边线也十分注意的话就更完美了。

范例 掌握整个球场的状况

运球到场边时，如果中场的选手是自由状态，将球传到该选手的附近，也蛮有趣的。倘若选手能够利用把球停在脚底下和还击来回避防守，之后只要将球送进球门，就能得分。因此，比赛时，务必纵览全局，确实掌握整个球场的状况。

VS 开发者的话

运球射门的动作增加、更具临场感。除此之外，其他的动作，也值得注目。作为玩家，玩本作时一定要全面考虑将全局控制住，不要独自行事，带领全队驰骋绿茵吧。





RUNE ルーン

神秘文字

在FROM的“多平台战略”构想中，他们在所有新一代主机上都会推出相对应的软件。其中这款“RUNE”就是FROM在GC上推出的幻想RPG游戏的力作！

NGC	厂商：FromSoftware　类型：卡片幻想动作RPG
	媒体：8厘米DVD-ROM　发售日：2001年冬预定



游戏中，玩家将操控主角与迎面袭击而来的怪兽们决一死战…只不过你并不需要跟怪兽直接战斗，只要召唤出封印在总数目在100种以上的卡片中的魔兽，并且利用它们多采多姿的技巧来跟敌人对决就可以了喔！游戏中龙与船的出现以及幻想世界构织出的厚重的世界观和细部表现都十分美丽、精细的特征更是吸引玩家的重要原因，而本作是以目前十分流行的战斗画面时即切入卡片进行战斗的系统更为游戏平添一些魅力。因此，接下来我们就先为玩家们介绍其中的几种卡片，以及游戏的世界观吧！

操控封印在卡片里的怪兽勇敢战斗吧！



←↓操控主角闪避敌人的攻击，并伺机召唤出自己的魔兽给予敌人致命一击！

瞬间的判断将左右战斗的结果



一叠卡片与奇妙的宝石…



卡迪雅公主＝杰贝尔

奥蓝袭王国唯一的继承者。在她出生之时母亲王妃就去世了，在父亲时而严格时而温和的教导之下，公主继承了母亲所有的优点，渐渐成为一个拥有高贵典雅气质、温柔、坚强……等优良品德、受人民景仰的女性。现在，一颗宝石和一套卡片改变了她的命运，冒险的旅程就此展开。



身为王室所必须背负的宿命…

故事的起点

~PROLOGUE~

这块大陆上有一个古老的传说：一个企图毁灭世界的魔人，因为触怒了神明而被封印在一张小小的卡片里，而且为了不让魔人再度现世，神明特别把卡片封印在一个不为人知的地方，进而还把解封的钥匙拆成五份，分别交与五个人类保管……

但在数百年后的今天，世界上却开始出现奇怪的现象！岩石、树木、甚至整片森林都在一夕之间消失殆尽，留在原地的就只有一片黑雾，森林之畔的湖泊、周围的街道全部无影无踪。面对这样的异象，睽违数百年的五位国王遵守古老的盟约再度聚集一起讨论这件事情，最后终于得到了一个结论：魔人复活了！

在这怪异事件层出不穷的时期，位于大陆西边偏远地区的奥蓝袭王国也遭遇了这些黑雾的袭击，瞬间全城覆灭。危急之际，卡迪雅公主心里所想的只有“保护父王时时叮咛的重要物品”。而就在黑雾完全覆盖城堡的同时，公主的手中也终于拿到了重要物品……一颗宝石与一叠卡片……

接着为大家公开紧张刺激的魔兽战斗场景！

游戏中，玩家必须从收集到各种的卡片中挑出30张组成“牌阵”与敌人决战。但请注意，这并不表示玩家只要收集到30张强力的卡片就可以所向无敌！根据敌人的种类，有时玩家也必须在牌阵中配置“威力小、攻击速度快”的卡片，否则一旦遭受敌方的快速连续攻击，就算再强的魔兽也会吃不消哦！所以熟悉你手中的魔兽的特性以及活用战术是胜利的关键啊！

战斗开始！





←与敌人遭遇时，主角会被吸引到异空间中。

←↑与公墓地区的首领一死灵法师进行对决！决战地点似乎对敌人有利，但不能手软啊！

谨慎出牌，与对手决一死战吧！

火龙

口中喷着灼热的火炎，攻击力、防御力都高人一等的魔兽——火龙。看来似乎相当值得信赖！是火神“伊弗利特”加上龙神“巴哈姆特”的合体吗？




←火龙登场，好大啊！

以火炎烧焦所有对手！




↑→接着它会不断吐出火炎来攻击敌人，太厉害了。

火炎巨人

以投掷溶岩块为攻击手段。因为它会一直跟在主角身后，所比背后的敌人就交给它吧！




↑虽然样子不太美观，但忠诚的他会一直在主角身后保护他的主人。

诅咒巨象

这是以物理攻击为主的魔兽——诅咒巨象。它会以沉重的象脚将来袭的敌人——压扁，看来是十分凶暴残忍的行为哦。破坏力超级强啊！




←由卡片召唤出巨象时的一景。

以巨大的身体压扁敌人

曼陀罗根

虽然弱小的它无法直接攻击敌人，但它似乎很善于诱敌人进陷阱，是类似诸葛亮的智者吗？




↑平时躲在土里，等敌人接近才施展音波攻击！怀疑它是土行孙加上“变形金刚”的音波哦，哈哈……

游戏中的卡片可是会成长的哟！

在一般卡片游戏中，玩家最终的目的无非是收集所有的卡片，本游戏中当然也提供了这样的乐趣。不过除此之外，本游戏还另外追加了一项普通卡片游戏所没有的机能：那便是根据玩家使用的频繁程度，卡片还会成长哦，培养的乐趣你在这里也可体验到。下面那个死灵法师就是在公墓地区登场的BOSS哦。

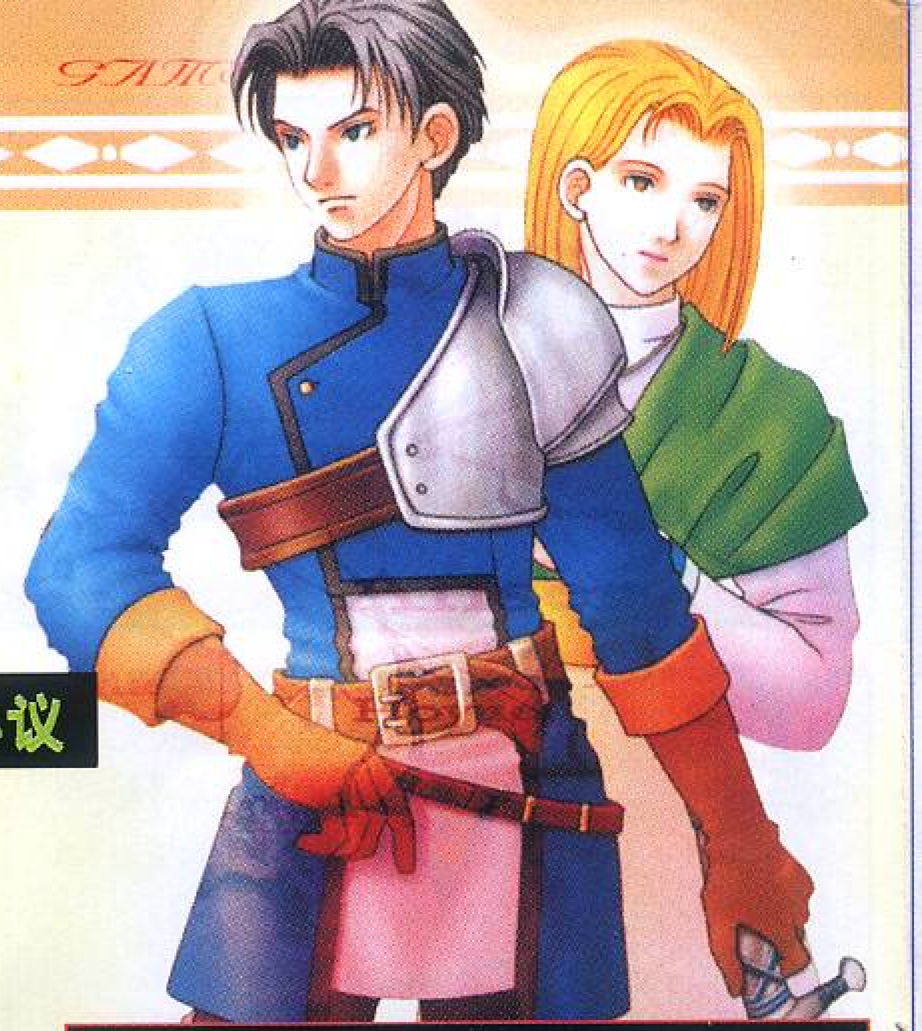


编辑部期待度

- S・P：8.5
- 风林：8
- 彩火：7
- 天师：5
- 莱因：7

电软特别策划3

奥伽战争 系列小议



自9月号推出《樱大战编年史》，10月号推出《火炎纹章》系列小议后，这次就是势不可挡的另一部系列作品——

以优异独特的系统与壮阔剧情著称的S·RPG

各位读者大家好，这次我们的讨论对象是家喻户晓的著名SRPG——“奥伽战争”系列。“奥伽战争”的系列游戏作品内容分别是一篇自创剧本“Ogre Battle”中的不同章节，所以每一款系列乍看似独立的故事，但实际上却又在剧情上有相当程度的关连。“奥伽战争”系列除了壮阔庞大的剧情之外，其独创性强烈的战斗系统与世界观，也非常地吸引玩家。接下来，我们将对每一款系列作的剧情与系统，做个概略的介绍，希望能使各位读者更清楚“奥伽战争”系列，至于本系列在掌机上推出的两款外传作品，（请参考系列作品年表）因为笔者才疏学浅，就不列在我们这次的内容中，希望各位读者见谅。



▲这是“奥伽战争2”外传的画面。因为推出时间的关系笔者也没办法完整介绍，可不是笔者不用功喔。



▲虽然笔者因为没玩过所以没办法替大这有介绍这款奥伽战争外传作品，不过大家看看图过过瘾也好。

伝説のオウガバトル 《传说的开始－奥伽战争》

“奥伽战争”是以自创剧本“Ogre Battle”第五章为时空背景，以杰诺比亚国革命反抗罗迪斯教国的殖民式控制为主轴，并且穿插了一些每个人物间的故事，与后来的系列作相比，“奥伽战争”的剧情比较少，特别是每个关卡间没有过场剧情，所以玩家必须要从对话中获得与剧情有关的情报。不过就算如此，“奥伽战争”在当年也还是有不少的玩家给予相当高的评价，最主要的原因，大概就是“奥伽战争”开创了一个新型态的战斗系统。在其他的SLG作品中，玩家扮演的是可以对每个伙伴直接下令的最高指挥官，比如“火炎纹章”、“光明与黑暗”系列都是这样。但是，在“奥伽战争”中，玩家没有办法操控住每个士兵，玩家只能以小队长的身份对每个小队下达方针，而玩家的士兵会依照这个方针做出判断来进行战斗。举例来说，玩家可以对自己的小队下达攻击弱者的方针，而玩家小队中的士兵就会全力攻击敌方HP比较少的单位，若玩家对自己的小队下达了维持守势的方针，那么玩家的士兵就会攻击敌方HP多的单位。也许对今天的玩家来说，这种间接式下达命令的战棋游戏，已经不是什么特别的系统了。但在当时，这种间接下令的战斗方式确实非常的新奇，使得玩家愿意来玩这款游戏。另外，“奥伽战争”值得注意之处，就是为续作留下了许多可供发挥的人物，比如圣骑士蓝斯洛特、占星术士华伦、风使卡诺普士就又出现在“奥伽战争2”，而且是相当重要的人物，而一代的主角、迪伯连亚将军、圣母爱夏则成为“奥伽战争64”中的重要人物，这也证明了奥伽战争系列作品间的紧密关系。



奥伽战争的战斗地图移动画面，画面上每个小单位都代表一个小队。



战斗画面是采用斜视3D视点。

系列作品年表	发售日期	机种
传说的奥伽战争	1993年3月12日	SFC
伝説のオウガバトル	另有移植SS版与PS版。	
奥伽战争2	1995年10月2日	SFC
タクティクスオウガ	另有移植SS版与PS版。	
奥伽战争64	1999年7月14日	N64
オウガバトル64 Person of lordly Caliber		
奥伽战争外传—赛诺比亚的皇子	2000年4月27日	NGP
伝説のオウガバトル外伝 ゼノビアの皇子		
奥伽战争2外传—罗迪斯骑士	2001年6月21日	GBA
タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodis		

Tactics Ogre

《少年的奋战－奥伽战争2》

奥伽战争2是“Ogre Battle”的第七章，描写的是主角堤尼姆如何带领着瓦雷利亚岛上的同胞，反抗罗迪斯教国的控制并求取整个岛的和平。这款游戏是奥伽战争系列中具有差别最大的分歧剧情的一款游戏，随着选项的不同，玩家可以成为屠杀无辜民众的帮凶，背负着永远的罪、持续地为和平之日的来临而努力，也可以成为被诬陷而到处被追着打的游击军首领，为揭发真相而奋战不懈。也就是说，在这款游戏之中，玩家们可以从不同的角度，去体验当英雄所失去的权利、所付出的代价、所得到的成果，甚至是对玩家本人的原则做出挑战。而且，这种因为分支而让玩家可以在不同立场间游移的剧情，相当程度地表现了历史的真实性与矛盾性，对不同立场的人来说，主角可以说是大坏蛋，但从另一角度来看，主角又是大英雄，这可以说是奥伽战争2剧情最为精彩之处。另外，奥伽战争2的战斗系统也非常的经典，因为这个战斗系统成功地表现出了战场上的高低、地形等差异，而出现在战场上的战斗单位不需要再切换一次画面（比如火炎纹章系列），就可以直接进行战斗，这个战斗系统真实性高而且活泼富变化，使得此后有许多游戏继续采取类似这个系统的战斗方式制作游戏，比如说FF TACTICS、召唤之夜2、黑色矩阵等等。



这就是奥伽战争2的战斗系统。



正冷血残酷地屠杀着主角堤尼姆家乡村民的暗黑骑士团。这在年幼的堤尼姆心中留下了深刻的印象。

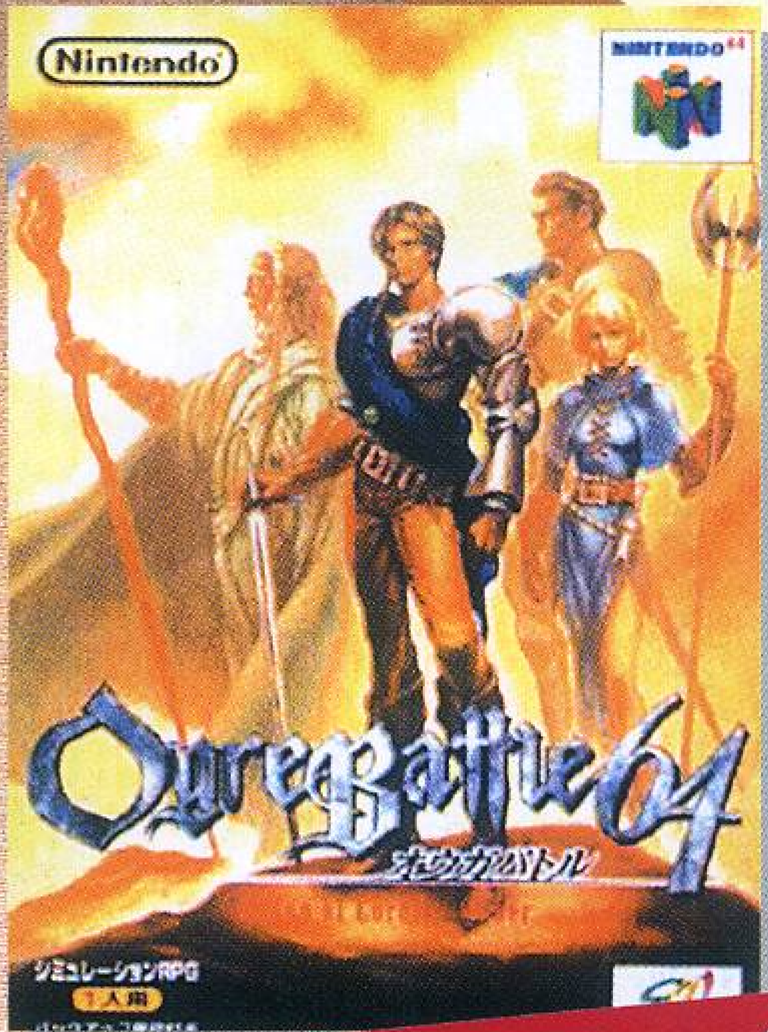
Ogre Battle 64 オウガバトル

《少年的疑惑－奥伽战争64》



马格那姆对好朋友艾米鲁发誓要成为骑士，然而两个好友最后终究面临了悲剧性的结局……

奥伽战争64是“Ogre Battle”的第六章，在这款游戏中，同样的也是一个少年马格那姆带领革命军打败罗迪斯教国的故事，不过和前两作相比，这款游戏的重点主题不在革命，而在于“冥之波动”：当感情为悲伤愤怒等负面感情占据时，就会坠入魔界之道，而引来魔界居民，甚至身体被魔界人所占据，然而在战斗中总是免不了的有仇恨、免不了的有悲痛，若是输给了这些负面的感情，就会被操纵而完全失去自我，而在游戏中不论敌我角色几乎是一个个地陷入冥之波动之中而无法自拔。国王、王子、罗迪斯的神殿主教、伙伴蕾亚的父亲（若是浑沌计量表低，连主角都会坠入黑暗道），所以，真正的敌人并不是阻挡在前方的，而是居住在心里的。马格那姆在破关后的剧情中也说，真正的敌人是自己，绝不能输给负面的感情。在战斗系统上奥伽战争64基本上继承了一代的间接下令战斗系统，并且又增加了一些阵形、合体魔法之类的新系统来增加变化性，不过基本上与一代并没有相差太多，在游戏系统上，64版也继承了2代颇受好评的报告书系统，使得玩家可以随时回味一些剧情或者了解一些游戏人物的现况，所以64版可以说继承了一、二代的优点而诞生的。



这是皇家骑士团64的N64版的封面。

结尾语

经过上面的介绍，相信各位读者对奥伽战争一定多了更深一层的理解了，其实，奥伽战争除了壮大的剧情与战斗系统吸引人之外，最重要的就是在“Ogre Battle”中塑造出来的一种独特世界观，吸引了玩家的目光。这种世界观包括了各式各样传说中的怪物与神，也包括了奥伽战争系列独有的职业区分，还有壮烈而又具悲剧性的战争史诗式情怀，所以当玩家进入奥伽战争的世界中以后，就仿佛成为了一个在这个英雄的时代中力挽狂澜的骑士，又好像成为了在这个黑暗的时代中随波逐流身不由己的可怜人。相信，这就是奥伽战争系列对玩家最大的吸引力了吧，而看完我们这次的介绍，若您是位还没玩过奥伽战争的玩家，不妨尝试一下这广大美丽的迷人世界吧。

中国联通
CHINA UNICOM



这个字 在联通寻呼意义非凡

一直以来，联通寻呼关注着您的生活
从126/127......到198/199
从本地网、省网到全国网
从优质服务到成为行业标准
联通寻呼凭借长期积累的雄厚实力
及行业领导者的先进科技，
服务不断提升，成为您可信赖的沟通伙伴
今后，联通寻呼将更加关注您的需要
为不同的您，传递不同的心声

199 198 192 191 129 128 127 126
联通寻呼

客户服务电话号码 1001
CHINA UNICOM CUSTOMER CARE CENTER

四对三位接入号全国统一　人工自动全部兼容　股票信息　外汇信息　呼机手机两网通　双向寻呼　网上寻呼　全国统一呼叫中心　虚拟寻呼台


慢慢享受
美味
美年达
神奇宝贝
POCKET MONSTERS
北京百事可乐饮料有限公司
WWW.PEPSI-COLA.COM.CN
橙味汽水
美年达
新口味
美年达
苹果味汽水

10月27日发卖!!

次世代丛书

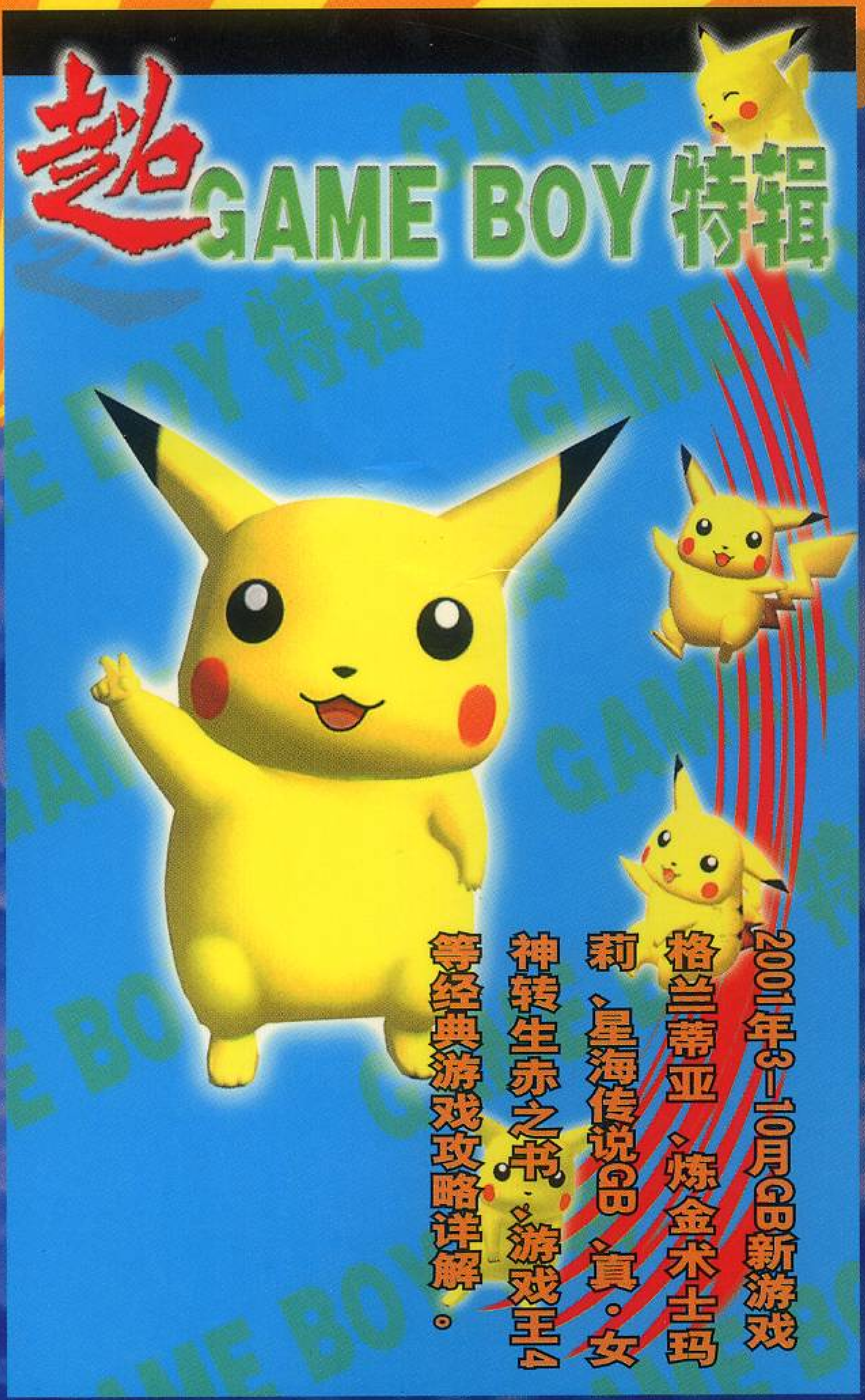
Game Boy权威读本!

玩经典游戏 我们集大成

『岁月流逝，GB游戏的光辉永在，魅力长存』



新老GB玩家共同的享受！
口袋本上、下册，640页
定价:23.00元



完全修订，更加权威
口袋本，320页
定价:15.00元

限量印刷10000套

ISSN 1006-5032
11>
9 771006 503000

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 定价：8.40元